

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
6,95€ Nº7 JUNIO 2007
PÓSTER DOBLE THE DARKNESS + BIOSHOCK
¡JUEGA! 6 DEMOS
UEFA Champions League 2006-2007, Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Star Trek Legacy... y más
HALO 3
LA BATALLA FINAL HA COMENZADO
SPLINTER CELL CONVICTION
SAM FISHER REGRESA MÁS VIOLENTO QUE NUNCA
+
SPIDER-MAN 3
OVERLORD TIMESHIFT
FORZA 2
THE DARKNESS
FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS


The Darkness




18+
www.pegi.info




PLAYSTATION 3

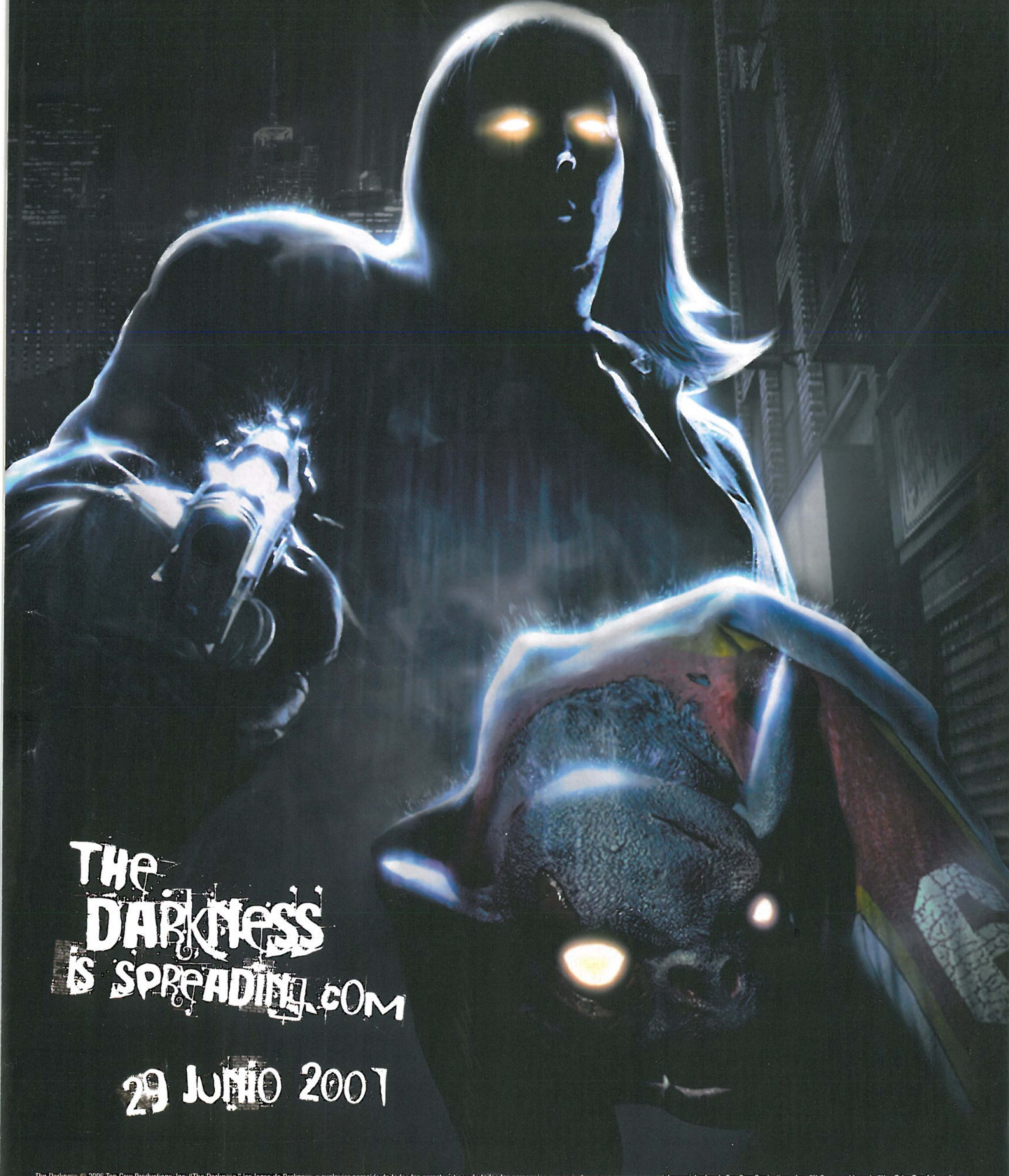

XBOX 360


XBOX LIVE


TOP COW
PRODUCTIONS, INC.


STARBREEZE


2K


The Darkness is spreading.com
29 Junio 2007



Bienvenido



EL ANILLO DE LA MUERTE. Así podría titularse la pesadilla de muchos usuarios de nuestra querida Xbox 360. Y es que no podemos más que sumarnos a la crítica que estáis haciendo cientos de vosotros en muchas páginas Web especializadas (*www.xboxmaniac.com, www.elotrolado.net, www.xboxers360.net...*) y en nuestro correo, en las que demandáis a Microsoft una reacción más eficaz contra esa 'especie' de sobrecalentamiento que hace que las microsoldaduras que sujetan el procesador y el chip gráfico se muevan de su sitio causando que la consola vaya sufriendo cuelgues progresivos.

Pasa más frecuentemente con las consolas fabricadas en 2005 (las del lanzamiento) y las primeras de 2006, ya que las últimas están muy mejoradas. La solución que da Microsoft a este problema es enviar consola al Servicio de Asistencia Técnico de Alemania. Sin embargo, muchos usuarios denuncian que han enviado 4 ó 5 consolas caídas en combate, perdiendo en algunos casos hasta 2 meses, con la consiguiente pérdida de periodo de Live.

Desde ésta vuestra revista queremos daros voz y enviar desde este editorial vuestra petición, algo en lo que nos consta que Microsoft trabaja duro. Sin embargo, siempre se puede mejorar, algo que también afecta a la mejor consola del mercado. Todos tranquilos, vuestra demanda está comunicada.

Recuerda...
¡Nos vemos en Xbox Live!



HALO 3: Somos los únicos que hemos viajado a la sede de Bungie y hemos visto más que el resto de los mortales sobre el título más deseado.



SPLINTER CELL CONVICTION: Sam Fisher ha vuelto, pero esta vez le toca a él huir de los buenos. Ya hemos visto su nuevo aspecto y te lo enseñamos.



Redacción: Chema Antón
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Chema



Redacción: Gustavo Maeso
T: 91 337 32 20
E: gustavo.maeso@recoletos.es
Gamertag: OXM Maeso



SEGA DA EL GOLPE: Sega tiene en la recámara un buen número de títulos calentitos para Xbox 360. En un amplio reportaje te hablamos de los que están a punto de llegar.



6 NUEVAS DEMOS: Este mes te ofrecemos nuevas demos de *FIFA Champions League 06/07* o *Ghost Reacon Advanced Warfighter 2*, entre muchos otros contenidos exclusivos en el DVD.



Y X... tan imperturbable como siempre. ¡Qué tío!

Reviews: Xcast
T: 91 337 32 20
E: xbox360@recoletos.es
Gamertag: OXM Xcast



Arte: Sol García
T: 91 337 32 20
E: mgsanchez@recoletos.es



Director: David Sanz Verjano
Redacción: Gustavo Maeso
Arte: Sol García
Diseño: José Juan Gámez (director de arte) y Antonio Hervás
Han colaborado en este número...
Chema Antón, Xcast, Marble, Jorge Núñez, José M Rodríguez, Rosa Royán, Mari Paz Ponce, Fabiola Pa Mauro Cruz.
P.º de la Castellana, 66. 2ª planta
28046 Madrid. **Tfno.** 91 321 52 89 / 91
e-mail: xbox360@recoletos.es

REVISTAS MARCA:
Director gerente: Ángel Montero
Director editorial: Carlos Carpio
Jefe de Márketing: Elena González
Jefe Publicidad revistas de Deportes: Conrado (

PUBLICIDAD Novomedia S.A.
Pº de la Castellana, 66. 28046 Madrid
Tfno. 91 337 32 58
Presidente: José Manuel Rodrigo
Director del área de prensa: Emilio Rabasa
Director de Publicidad: Carlos Linares-Rivas
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Carta
Pº de la Castellana 66, 4ª planta. 28046 Madrid.
Tfno. 91 321 69 64 / 680 582 738
Coordinación: Aurora Fernández
Tfno. 91 337 32 50. **Fax:** 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carc
Tfno. 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza.
Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato.
Tfno. 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. **Tfno.** 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. **Tf**
981 20 85 37 **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. **T**
986 22 91 28. **Fax:** 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. **Tfno.** 976 30 24 22

SUSCRIPCIONES:
Pº de la Castellana 66, 4ª Planta 28046 Madrid. 902 37 33 37 L-V de 9 a 18 h.
www.suscripcionesrecoletos.com/
suscripciones@recoletos.es
EJEMPLARES ATRASADOS
ENTREGAS URBANAS: 902 50 54 86 /
Fax: 91 208 93 31. L-J de 9 a 15 h. y de 16 a 18 h; V de 8 a 15 h.
PRODUCCIÓN
Fernando García Monzón / Jesús González/ Andre Beneras. **Tfno.** 91 337 43 61
IMPRIME: LITOFINTER INDUSTRIA GRÁFICA
Mar Mediterráneo, 16 - Polígono
Industrial 28830 San Fernando de Henares (Madric
Tfno. 91 675 70 00
DISTRIBUCIÓN
Pº de la Castellana, 66, 28046 Madrid
Tfnos. 91 337 31 67 Y 91 337 37 91
PRINTED IN SPAIN / IMPRESO EN ESPAÑA. Depósito Legal: M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100



Nos pierde Naruto

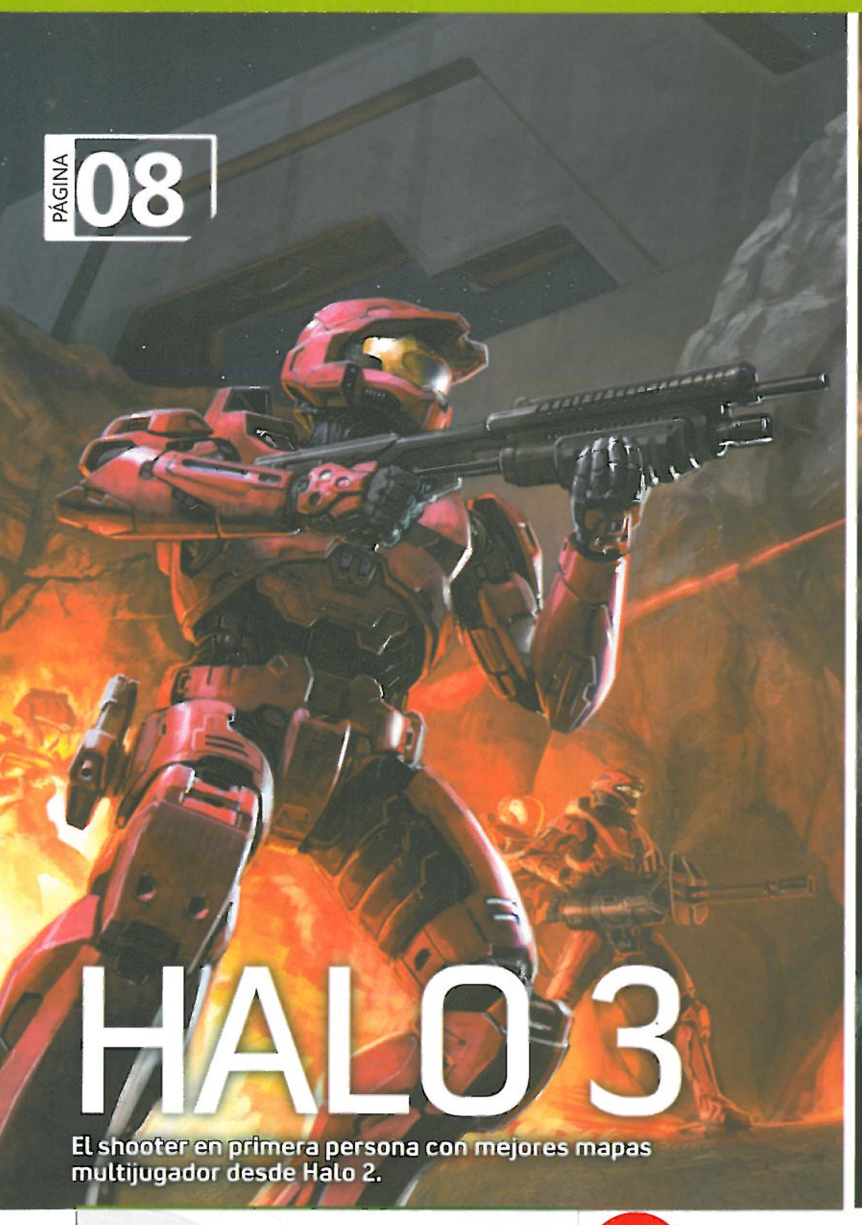
¿QUIERES SABER DE PRIMERA MANO CÓMO VA A SER NARUTO? Nosotros te damos la posibilidad de que le preguntes directamente a los creadores del juego acerca de los personajes, el diseño, la música, los efectos... ¿Cómo? Desde ahora mismo que estás leyendo la revista hasta que se lance el título puedes enviarnos tus preguntas a ***xbox360@recoletos.es***. Se las enviaremos al equipo de desarrollo y las publicaremos en los números sucesivos. Este mes tendremos a nuestra disposición al director de Arte de Naruto, así que... **¿A QUÉ ESTÁS ESPERANDO PARA EMPEZAR A ENVIAR TUS PREGUNTAS?**

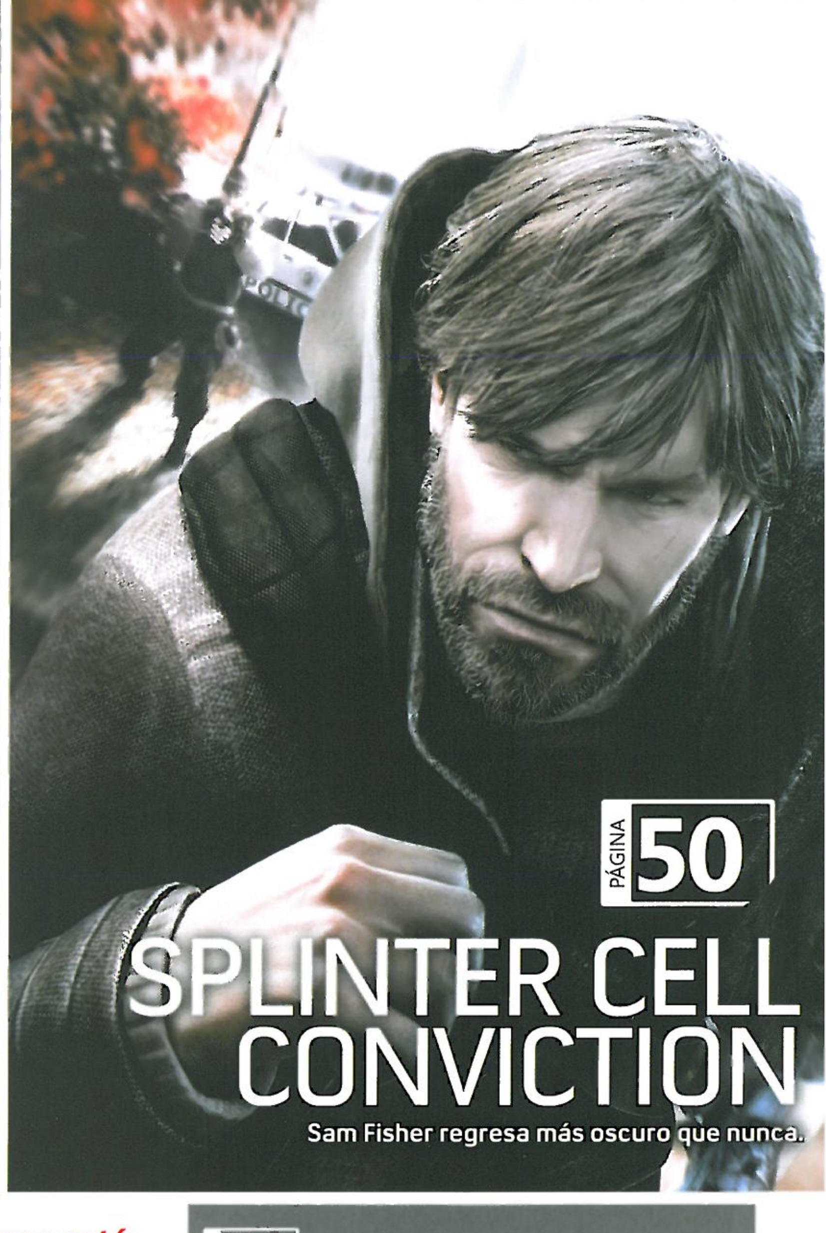
NARUTO 360

Fotos: Mauro Cruz



Contenidos





XBOX 360 LISTA



Lo mejor que está por venir dentro del mundo 360





¡EN EL DVD!

JUEGA A UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007, **STAR TREK LEGACY,** GHOST RECON AW 2, **BRIAN LARA,** PAPERBOY...



Dani Pedrosa y Hero Muesly



"Con Hero Muesly vas a ir como una moto."

La fórmula de la energía.
La única barrita con 7 cereales.
Haz como nuestro gran campeón.
Toma energía sin parar.

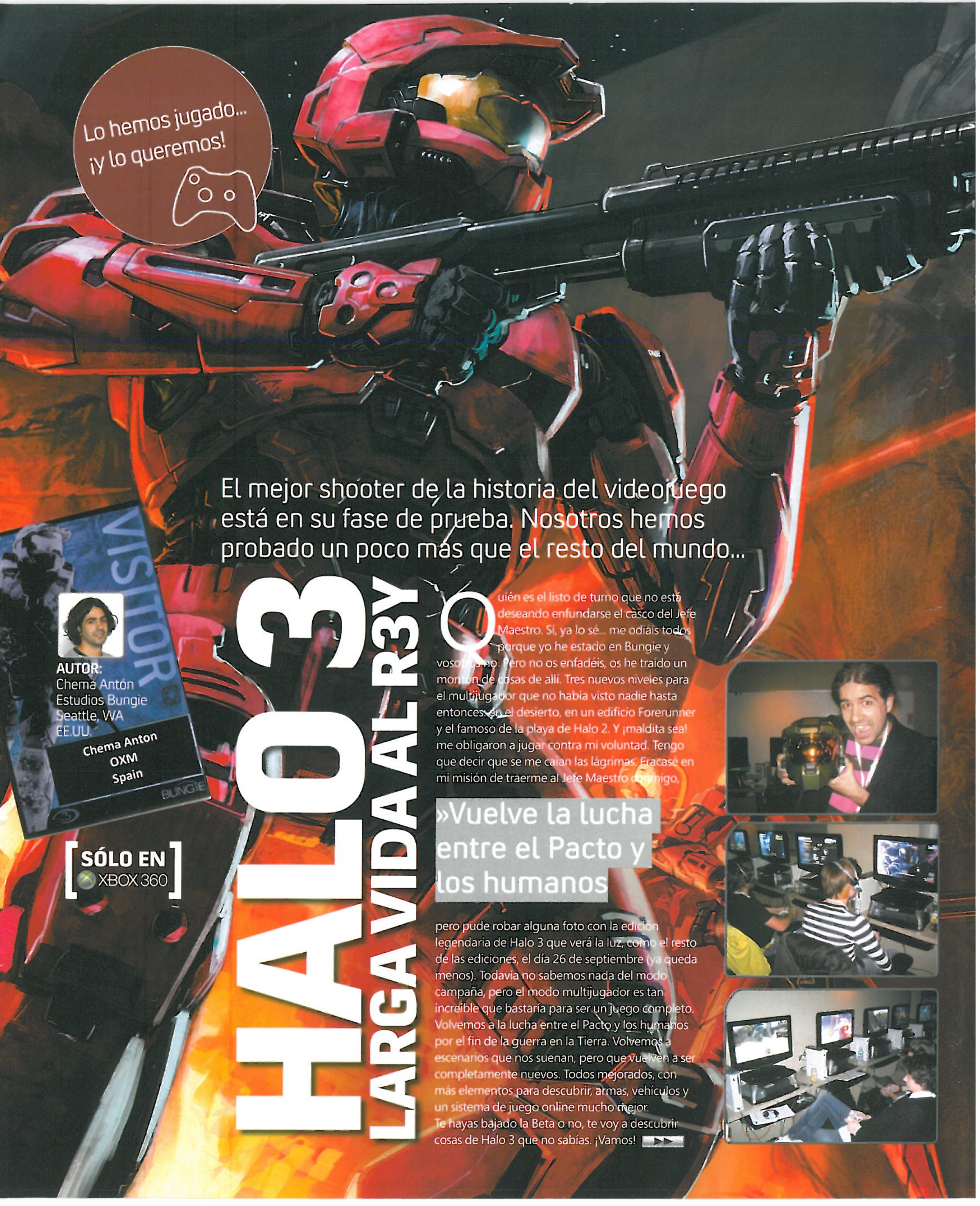
Y ahora con Dani Pedrosa, gana premios sin parar: **Puedes conseguir una de las 10 entradas para dos personas para ver en directo el Campeonato de Moto GP en Valencia y conocer a Dani Pedrosa.** Además hay otros premios de campeonato: Scooters Honda 100 Lead, los Cascos Arai exclusivos y las Chaquetas moteras de Dani Pedrosa y Cascos Jet Honda.

REGALO SEGURO A LAS PRIMERAS 100 CARTAS: Gratis gorras oficiales de Dani Pedrosa. Tienes mucho por ganar ¿te lo vas a perder?



Los campeones de la energía

Más información en www.heromuesly.com. Bases depositadas ante notario. Único sorteo el 22.10.07



HALO 3
LARGA VIDA AL R3Y

El mejor shooter de la historia del videojuego está en su fase de prueba. Nosotros hemos probado un poco más que el resto del mundo...

Quién es el listo de turno que no está deseando enfundarse el casco del Jefe Maestro. Sí, ya lo sé... me odiáis todos porque yo he estado en Bungie y vosotros no. Pero no os enfadéis, os he traído un montón de cosas de allí. Tres nuevos niveles para el multijugador que no había visto nadie hasta entonces: en el desierto, en un edificio Forerunner y el famoso de la playa de Halo 2. Y ¡maldita sea! me obligaron a jugar contra mi voluntad. Tengo que decir que se me caían las lágrimas. Fracasé en mi misión de traerme al Jefe Maestro conmigo,

»Vuelve la lucha entre el Pacto y los humanos

pero pude robar alguna foto con la edición legendaria de Halo 3 que verá la luz, como el resto de las ediciones, el día 26 de septiembre (ya queda menos). Todavía no sabemos nada del modo campaña, pero el modo multijugador es tan increíble que bastaría para ser un juego completo. Volvemos a la lucha entre el Pacto y los humanos por el fin de la guerra en la Tierra. Volvemos a escenarios que nos suenan, pero que vuelven a ser completamente nuevos. Todos mejorados, con más elementos para descubrir, armas, vehículos y un sistema de juego online mucho mejor.
Te hayas bajado la Beta o no, te voy a descubrir cosas de Halo 3 que no sabías. ¡Vamos!


HALO 3
EDITOR: MICROSOFT
DESARROLLADOR: BUNGIE
JUGADORES: 1-2 (CO-OP PANTALLA PARTIDA/SYSTEM LINK), 2-16 (ONLINE)
LANZAMIENTO: 26 DE SEPTIEMBRE DE 2007
ONLINE: COMBATE, ARCHIVOS COMPARTIDOS,...
A TU MEDIDA: PERSONALIZACIÓN DE PERSONAJES CON LOGOS
DETALLES

SHRINE El campo de batalla más grande jamás encontrado en la saga Halo

Descripción: Asimétrico. Gigantesco.
Localización: Algún desierto en la Tierra.
Situación: Exterior. Día.
Debes saber: Shrine ha sido el nuevo mapa que más nos ha impresionado. En primer lugar por la enorme extensión que ocupa y que lo hace idóneo para el uso de los vehículos. Diseñado para batallas con n armas de largo alcance y gran potencia. Por cierto, un vehículo que estrenamos en este nivel: la Brute Chopper. Otro de los elementos que impresiona ha sido la arena de las dunas y las enormes polvaredas que se levantan en mitad del combate. La luz del sol está oculta por un cielo completamente cubierto.


Los vehículos son cruciales en un mapa que a pie puede ser un auténtico infierno.


Y contra los vehículos... nada mejor que los ya clásicos lanzacohetes. ¡Foto!

EPITAPH Recorre los pasadizos más fríos de la arquitectura Forerunner

Descripción: Pasadizos. Pequeño.
Localización: Construcción de los Forerunners.
Situación: Interior. Noche.
Debes saber: Se trata de un complejo arquitectónico impresionante basado en estrechas y altísimas naves que cuentan con diversos niveles. Para pasar de unos niveles a otros contaremos con rampas, plataformas y ascensores de gravedad colocados en los extremos. Existe una plataforma central flotante.

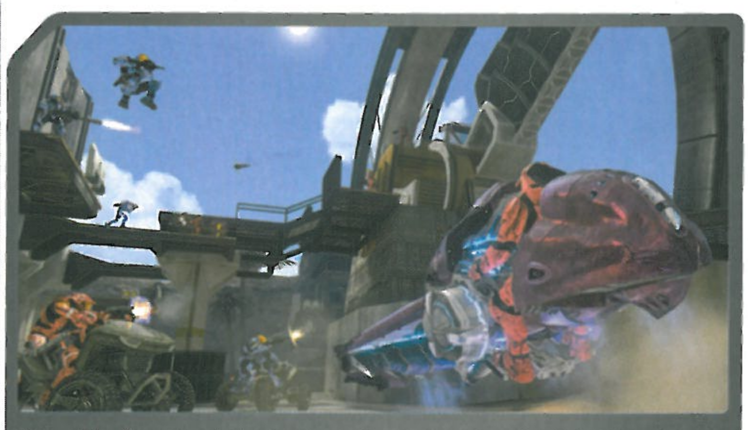
Es pequeño, pero concebido para partidas de equipo.


Está lleno de ascensores de gravedad.


La espada se ha rediseñado para que no sea tan letal.

LAST RESORT Más de uno va a pensar que esto es un pequeño deja-vù

Descripción: Asimétrico. Grande.
Localización: Una base en la Tierra, Zanzíbar.
Situación: Interior y Exterior. Día.
Debes saber: Uno de los favoritos en Halo 2. Reconstruido con excelencia. Se han mejorado cosas como la zona interior de la maquinaria y se ha ampliado con una pasarela en la parte del fondo del mapa donde antes sólo había roca. Cuenta con vehículos como el Warthog, la Mangosta y el Ghost.


Las partidas de capturar la bandera son realmente impresionantes en Last Resort.


Desde un vehículo con un rifle de francotirador... todo vale en este mapa para cubrirnos.

... Y OTRA VEZ El punto de encuentro de Cine

Un elemento de Halo 3 que nos ha impresionado es el sistema de repeticiones. Halo 3 cuenta con un Punto de encuentro Cine en el que vamos a poder compartir los vídeos de nuestras mejores partidas. Lo que hace el juego es grabar una repetición de todos los movimientos, las coordenadas, las acciones y luego ofrecernos la posibilidad de que podamos ver todo lo que ha ocurrido. Y si estás pensando en darle fines estratégicos para conocer mejor a tu adversario es que tienes alma de guerrero, pero es genial ver aquella granada que tiraste al azar y derribó a cuatro contrarios de una vez.

Para compartir nuestros vídeos lo que vamos a hacer es grabar la repetición y subirla a nuestro perfil. El contenido no va a poder salir de Xbox Live. Para ver la repetición de una partida tendremos que ser usuarios de Halo 3. La calidad de la imagen que se mostrará en las repeticiones estará creada con el propio motor gráfico del juego.

A pesar de la enorme calidad de los vídeos y de que todo lo que guardemos lo haremos en el disco duro de nuestra consola hasta que lo subamos a nuestro perfil (entendemos que en los servidores de Bungie, que tendrá a bien controlar todo esto) el espacio que ocupan no es letal. Digamos que un vídeo de 16 minutos puede estar en torno a los 8,5 Mb.

»En la Beta sólo se pueden ver y guardar vídeos en primera persona

Una vez subidos al Theater Lobby, las acciones que podremos realizar con los vídeos serán las de Recomendar, Bajar o Borrar una repetición.

Lo que se ha podido probar en la Beta sólo es guardar vídeos y luego verlos desde una única perspectiva en primera persona, mientras que en la versión definitiva habrá primera, tercera y cámara libre. Por si esto fuera poco, nos hemos enterado de la posibilidad de grabar repeticiones de la Campaña. ¿No es lo mejor que le ha pasado a los videojuegos en años?


Abajo los controles para hacer una captura.



Aquí podremos decidir qué hacer con los vídeos.



LA BRUTE CHOPPER

En la Beta pública ya hemos podido manejar la famosa Magosta de la que os hablamos hace algún tiempo. En esta ocasión, el vehículo que se nos ha mostrado como la gran novedad ha sido la Brute Chopper. Se trata de un vehículo monoplaza bastante antiguo que utilizan los Brutes en el combate y que cuenta no sólo con una gran agilidad, sino con dos ruedas metálicas que le permiten andar con versatilidad sobre diferentes tipos de terrenos y ser utilizadas, al mismo tiempo, como armas de destrucción brutal.


La rueda delantera es realmente devastadora cuando pillas a un adversario despistado delante.

¿Y TÚ A QUÉ JUEGAS? Conoce los nuevos modos de juegos de Halo 3

Aunque no todas estás modalidades están a disposición del público en la Beta, algunas verán la luz si obtienen aceptación después de estas semanas de prueba en todo el mundo.

VIP



VIP: Cada uno de los dos equipos tiene un líder que es nombrado VIP y que sale marcado en el HUD. Cualquiera puede ser nombrado VIP y eso conlleva una serie de ventajas como un escudo de protección extra. La tarea de cada uno de los equipos es tratar de derribar al VIP del equipo enemigo el mayor número de veces posible..

ODDBALL



Bola de Poder: Ya lo teníamos en primer Halo. Se trata de localizar una calavera escondida en el mapa, señalizada en el HUD, cogerla y guardarla el mayor tiempo posible mientras que los del otro equipo tratan de recuperarla. Cuando llevas la calavera no puedes disparar, pero si estás lo suficientemente cerca puedes hacerles crujir el cráneo y eliminar adversarios con la propia calavera..

TERRITORIOS



Cinco banderas marcan puntos numerados en el mapa. Existen turnos de Ataque y Defensa. El atacante intentará tomar posesión de cada uno de los territorios (o el máximo posible) permaneciendo junto a las banderas. Cuantos más miembros de un equipo estén cerca de una bandera, más rápido se tomará ese territorio. Y una vez tomados, no podrán ser recuperados por el otro equipo.

UNA BOMBA



La partida es del tipo ofensiva-defensiva, pero sin turnos. Quien consiga la única bomba que hay en el mapa tendrá la ocasión de atacar. El ataque consiste en tomar la bomba y llevarla hasta la base enemiga para armarla y después de diez segundos que explote. Una vez armada, el equipo en defensa puede llegar a desactivarla si permanece un par de segundos cerca de ella..

CAPTURAR LA BANDERA



Es el mismo modo de Halo 2. También es un modo que divide la partida en turnos de ofensiva y defensa de la bandera. Existe una bandera en la base enemiga. Tenemos que infiltrarnos, tomarla y llevarla a nuestra base, en un periodo de tiempo limitado. Una vez se acaba el turno se cambian los papeles.

BUNGIE ID.

Nos quieren controlar y eso no está mal. Por eso, las estadísticas de cada una de las partidas de Halo 3 con nuestro perfil se podrán consultar desde la web con mayor detalle que actualmente con Halo 2. La verdad es que no sé si quiero saber en qué lugar del mundo estoy con mis frags.

NISSAN FAIRLADY Z DE FORZA MOTORSPORT® 2

- **PRECIO:** ¡LLÉVATELO A CASA HOY MISMO!
- **0-100:** 3,9 SEGUNDOS
- **0-160:** 7,6 SEGUNDOS
- **VELOCIDAD PUNTA:** 306 KM/H
- **PAR MOTOR:** CORROMPE ABSOLUTAMENTE
- **ERROR EN UNA CURVA CERRADA:** PULSA "REINICIAR"
- **TIEMPO MEDIO PARA SUSTITUIR EL COLECTOR DE ADMISIÓN:** 20 SEGUNDOS
- **PINTURA:** GARANTÍA INFINITA DE POR VIDA
- **SENSACIÓN AL VOLANTE:** ALUCINANTE (ABSOLUTAMENTE IMPRESIONANTE)

SE BUSCAN CONDUCTORES DE VERDAD.



... SI NO HAS TENIDO LA SUERTE DE JUGAR, TE CONTAMOS CÓMO ES LA BETA PÚBLICA DE HALO 3 Un paseo por el nuevo mundo multijugador de Halo

HALO 3: LA BETA

Si eres de los afortunados que has estado jugando los últimos días a la Beta de Halo 3, poco te voy a contar a partir de aquí que no hayas probado tú mismo. Pero si no, coge aire porque es impresionante.
Halo 3 ha cambiado muchas cosas. Para empezar el sistema de control del mando ha variado e incluye la novedad del uso del Equipamiento (minas, ascensores de gravedad, jammers,...) activándolo. También la recarga de armas y la selección de granadas ha variado en la disposición del mando.

En seguida te darás cuenta de que no es tan sencillo, éste salta más y su escudo de protección es mayor. Además mata con mayor facilidad.
Lástima que esta Beta sólo nos lleve hasta los tres parajes que ya os contábamos nosotros allá por diciembre de 2006, Valhalla (algo similar al principio de la aventura de Halo, verde, rocoso, con un riachuelo); Snowbound (una construcción Covenant en mitad de la nieve); y High Ground, una base militar humana en un cañón que baja hasta la playa. Yo pude jugar a alguno más. Y aluciné.

El símbolo de tu compañero en rojo te indica que está herido y puedes reanimarle.



»El sistema multijugador crea equipos nivelados.



Pero si algo ha cambiado en esta versión de Halo es que las partidas online, al menos en esta Beta, cuentan con un sistema de creación de grupos basándose en la graduación de los efectivos. No sólo vas a jugar con los de tu nivel, sino que todos los equipos van a estar nivelados con gente de mayor y menos nivel compartiendo colores. Eso lo que garantiza es que aprendamos de otros y que existan auténticos líderes en los escuadrones. Por cierto, hablando de líderes, un nuevo tipo de juego multijugador es el VIP que convierte a un miembro del equipo en el líder (más fuerte y mejor protegido), pero también en la presa para el otro equipo. Tú decides si prefieres proteger a tu líder o eliminar al líder contrario.

EQUIPAMIENTO Maximiza el uso de tus herramientas de apoyo

El uso actual del botón X (azul) es el de activar una serie de equipamientos que iremos cogiendo por el camino y que tienen diversos usos ofensivos y defensivos. Aprovecha todas las opciones.

MINA DE BOLSILLO



Es una mina que explota si alguien la pisa o se mueve demasiado cerca de ella. Su mecanismo de atracción magnética la hará pegarse a los vehículos y eso los convertirá en trampas mortales. La mina tiene dos estados: inactiva, podemos recogerla para ponerla donde queramos; activa, si nos acercamos, estamos muertos.

JAMMER



La confusion en mitad de ciertas batallas puede ser un arma más que útil. El Jammer ayuda a confundir a los detectores de movimiento de los enemigos creando campos electromagnéticos que corrompan toda señal de rastreo.

ASCENSOR DE GRAVEDAD



Se trata de un dispositivo portátil que podemos lanzar y activar en cualquier parte creando una columna de anti-gravedad que permite instalar un ascensor vertical en cualquier punto. Basado en tecnología Covenant, quienes han tomado este elemento de las construcciones de lo Forerunners.

BURBUJA ESCUDO



En lugar de contra con una sobreprotección para nuestro personaje, esta pieza de equipamiento lo que permite es lanzar un dispositivo que despliega una burbuja semi-esférica suficientemente grande para que un grupo pequeño se meta dentro, aunque los enemigos pueden entrar y matarnos dentro. Además se puede desactivar disparando al propio dispositivo.

DISIPADOR DE ENERGIA



Siempre es más fácil eliminar a un adversario sin escudo. Lo que consigue este dispositivo es precisamente causar un fallo en el suministro de energía a los escudos con lo que los adversarios quedan desprotegidos. Instantes después, mueren. También afectan a los sistemas biológicos por lo que si lo ves: huye.

¿JEFE?

Irreconocibles. Así son los nuevos Spartans. Una falta de Halo era que no podías personalizar mucho al personaje principal. Pues 'era', porque ahora no sólo puedes ponerle logos, sino que podrás cambiar casco, hombros y otras partes de la armadura. A mí no me mola. Soy raro.

DRIVER®

L.A. UNDERCOVER

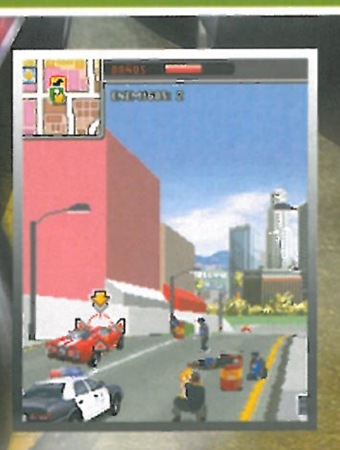
Descárgatelo entrando en emocion> juegos> novedades

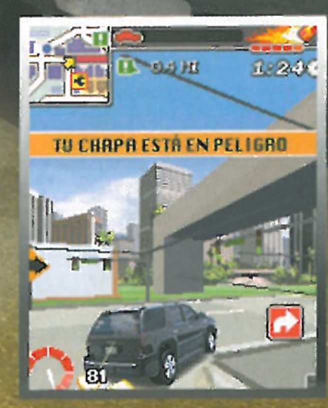
o envía el código DRIVER al 404

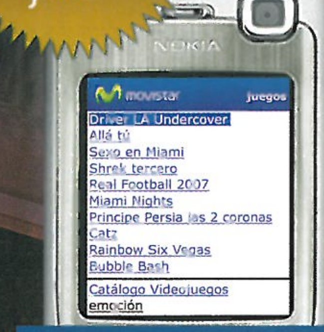
Sólo clientes movistar. Coste de la descarga 3€. Coste de navegación emoción 0,50€ por sesión de 10 minutos. Imp. ind. no inc. Envío y recepción al 404 gratuito.



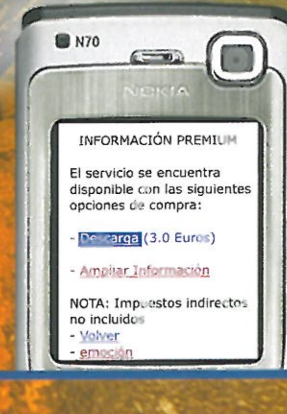
















HALO 3: LA BETA - ARMAS Y VEHÍCULOS

NUEVO CONTROL ¿Qué hago el botón de la X?

El primer Halo en 360. El mando de Xbox 360 tiene algunos botones mejor colocados que el mando original de Xbox, para empezar los botones superiores ('bumpers'). El uso de estos es crucial en Halo 3. La idea es ofrecer la posibilidad de manejar cada uno de los brazos.

BUMPER IZQUIERDO: Con el gatillo izquierdo lanzamos las granadas, con el botón superior izquierdo lo que podemos hacer es elegir el tipo de granada entre las posibles (fragmentación, plasma, pinchos) y teniendo en cuenta que ahora sólo podremos llevar dos de cada.

BUMPER DERECHO: Con el otro botón superior, el derecho, lo que vamos a hacer es recargar el arma. Es ahí donde empieza el baile de controles porque todo el mundo recordará que antes la recarga en Halo y Halo 2 se hacía con el botón X (el azul).

BOTÓN AZUL: Queda el botón azul (X) libre en la zona de controles principal. Surge el uso independiente del sistema de equipamiento pulsando X.

La Mangosta



Es el único de los vehículos nuevos que podemos probar en la Beta.
Es más que nada un vehículo de transporte ya que no tiene armas. su principal virtud es que es extremadamente ligero, muy maniobrable y bastante veloz. Si le quieres sacar partido será para escoltar en una misión o llegar antes que nadie a algún punto... a ti y a otro pasajero que puede ir contigo, incluso disparando.
No intentes para un cohete montado en una de estas... arderás y morirás.

Torretas móviles



Las torretas que hemos visto en otros juegos de la saga han sido siempre fijas. En esta ocasión la fuerza de un soldado Espartano permite coger y transportar la torreta mientras disparamos con ella... ¡en tercera persona! Aunque es letal, también es lenta y no permite cambiar de arma a un arma secundaria, ni lanzar granadas porque estaremos demasiado ocupados transportándola.

Spiker Brute



Rifle de los Brutes con 48 pinchos por ráfaga y basado en tecnología pre-Covenant. A pesar de su antigüedad es realmente rápido y sus afilados proyectiles son una pesadilla para las armaduras de los Spartans.



El nuevo rifle de asalto



MA5C ICWS: Ha sido completamente rediseñado para un manejo con ráfagas cortas muy potentes. Funciona con gas y permite el fuego continuo. La puntería es mayor en distancias cortas.

El Láser Spartan



WAV M6 GGNR: Arma energética dirigida. Funciona fijando durante un breve periodo al objetivo mientras notamos como se carga la batería del láser. Cuenta con un sistema de zoom para el apoyo en el apuntado. A pesar de su lentitud extrema es devastador.

La Magnum



Una pistola corriente que ofrece: manejabilidad, gran puntería y fiabilidad.

La granada de pinchos



Ofrece una gran explosión y se queda clavada en cualquier superficie.

El lanza-misíles



También está diseñado para uso fijo o en vehículos, pero un soldado Espartano puede hacerse con su control y disparar los bestiales misiles. Cuando se acabe la munición, mejor busca otra arma.

LAVADO DE CARA La mejora gráfica

Last Resort es uno de los escenarios que repite en Halo 3 y la mejora con respecto al anterior es brutal.




fórmul@
JOVEN
ADO
Patrocinador del Equipo
Olímpico Español
www.elcorteingles.es
SÓLO EN
El Corte Inglés

HALO 3: LA BETA - EXPERIENCIA ONLINE

EL HALO SOCIAL Cómo Bungie ha sacado el máximo provecho a Xbox Live



Las estadísticas detallan tu partida.

Esperando para entrar en una partida.

A la derecha el nombre y la graduación.

Desde aquí compartiremos los vídeos.

UNA MEJOR EXPERIENCIA ONLINE

La Beta de Halo 3 muestra más o menos cómo va a funcionar el sistema de Matchmaking de Halo 3. Como no podía ser de otra forma se fijará en la experiencia del jugador que irá siendo puntuada partida a partida para crear su perfil, así como su nivel de habilidad. No importa que seas un paquete porque Halo 3 te va a ir recompensando dentro de tu nivel ofreciéndote una línea de progreso... no como la de un profesional, pero sí muy satisfactoria. El sistema de graduación de los jugadores va a estar basado en simbología militar que es muy visible y comprensible para todo el mundo de un solo vistazo..

NUEVOS COLEGAS

Hasta ahí el sistema de clasificación. Pero Bungie prometió que Halo 3 iba a ser más social, y para ello el primer elemento que han introducido es la posibilidad de que juguemos varias partidas con la misma gente. Es tan simple como que al final de cada partida marquemos la casilla que aparece al lado de los otros jugadores con los que te has divertido. A partir de ahí, si ellos también lo hacen podrás crear un grupo y jugar juntos todo el tiempo que queráis aunque no estén en tu lista de amigos. Es el sistema "Party Up" para la formación de unidades o grupos de lucha. De esa forma mucha gente que se compenetra seguirá jugando junta, incluso llegará a añadirse como amigos, pero antes... esto servirá de test.

POR AHÍ NO PASO: EL NUEVO SISTEMA DE VETO

Otro elemento que se ha introducido ahora y que puede hacer que la experiencia esté más adecuada a lo que quieren todos los miembros del grupo es el "Veto". Se trata de la posibilidad de vetar un mapa o modo de juego pulsando el botón X (azul) en la pantalla de Matchmaking. Si la mayoría veta la modalidad, se tiene que elegir otra hasta que ésta sea aceptada. El Veto, además está sirviendo a la gente de Bungie a determinar qué es más o menos popular en esta Beta, con lo que puede que les sirva para hacer pequeños retoques.

NO MÁS RUIDOS

¿Quién no ha tenido que quitarse los cascos porque no aguantaba a algún pirado chillón en una partida de Halo 2? Eso se acaba con el sistema que permite elegir a quién quieres oír, a quién no y si quieres oír a todos o a ninguno de los miembros de la partida.

COMPARTE TU BATALLA

Ya se ha comentado antes, pero el hecho de que podamos guardar repeticiones y capturas de pantalla va a hacer que mucha gente se meta a "reporteros de guerra" y se dediquen a sacar vídeos e imágenes impresionantes y, lo mejor, que lo van a poder compartir. Cada vez que juguemos con alguien podemos ir a su perfil y ver qué archivos comparte, bajarlos y verlos tranquilamente... ¿Quién será el primero en hacer una gran superproducción?

HALO 3: LA BETA - COMENTARIO FINAL

Me da pena, mucha pena. La Beta es tan genial que me destroza el corazón pensar que sólo algunos pocos estamos disfrutando de ella. Deberías haberte pillado Crackdown. Son 900 Mb de pura diversión que no tardan en bajarse más de 10 minutos con una ADSL normalita. Luego a disfrutar. Todo el mundo sabe a estas alturas que un servidor, Chema (Gamertag: OXM Chema) es un paquete en la mayor parte de los juegos. Cuando entré en las partidas de Halo 3 y empecé a ver a esa gente que se deshacían de mi con tanta solvencia, con tanta facilidad, me dije a mi mismo que tenía que ponerme las pilas. Me las he puesto. No he dejado de jugar ni un solo día a Halo 3. Sinceramente, sigo siendo igual de paquete, pero me encanta pensar que si llego antes que nadie al láser Spartan o si soy capaz de colocar el ascensor de gravedad donde he pensado, es posible que la próxima partida sea diferente.

Halo 3 sigue teniendo eso que tenían los juegos de Halo anteriores, esa magia del frenetismo controlado, de los frags a quemarropa y la espectacularidad de ver los cuerpos volar al detonar junto a ellos una granada. Pero encima, más online, con más posibilidades, con mejores sistemas de puntuación y de clasificación. Con menos tramposos y con muchas más formas de jugar. Me encanta ver las repeticiones y, de verdad, hacía tiempo que no veía unos escenarios tan bien diseñados, con tantos recursos, con tantas situaciones, que provoquen tantos estilos de juego diferentes.

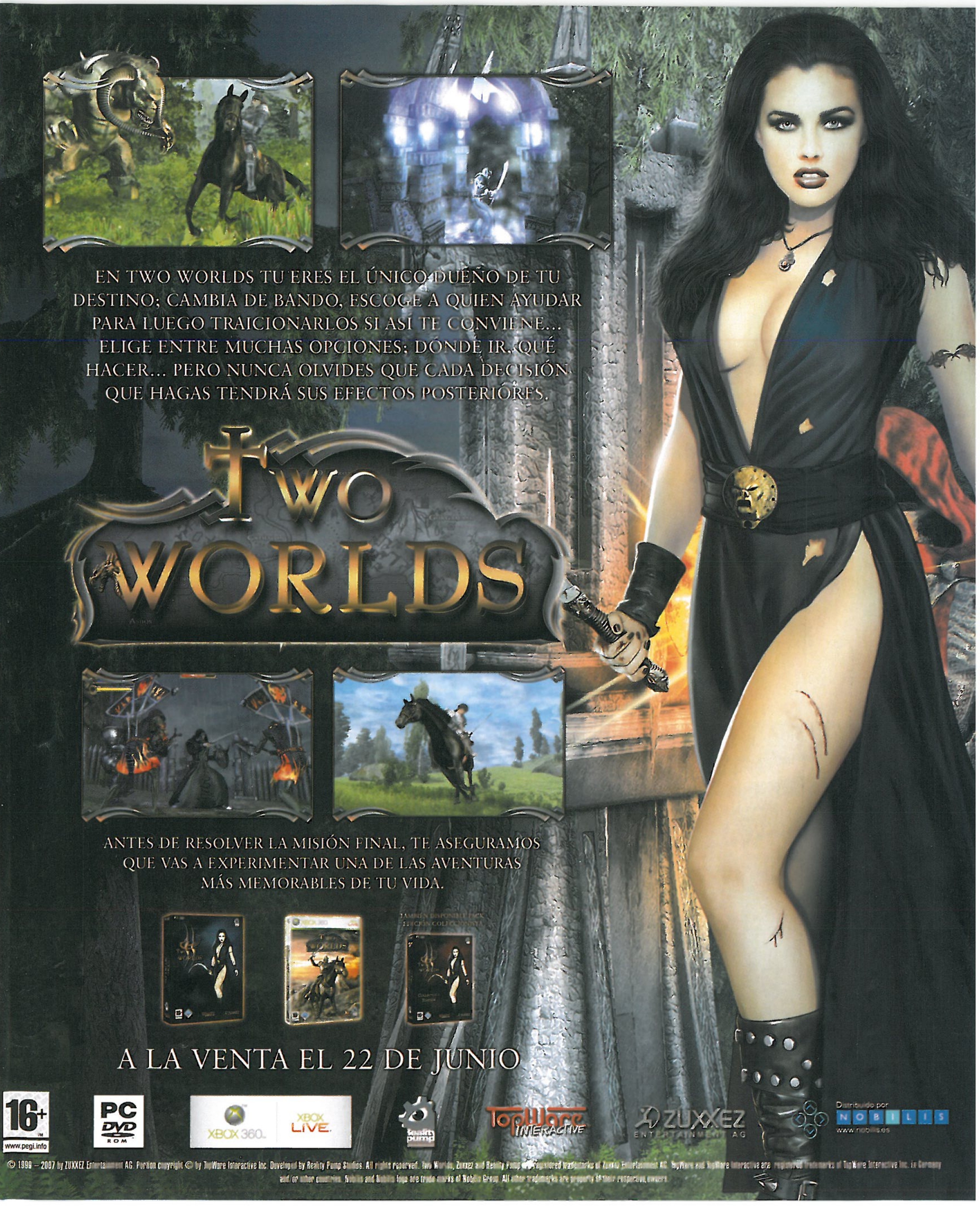
Me voy a echar una partidilla por si me dejo algo, ¡esta va por vosotros!

»Sigue teniendo la magia del frenetismo controlado

CONTRA PC IMPROBABLE

La posibilidad de jugar contra gente del mundo PC estaba aún en el aire. Lamentamos tener que decir que la respuesta de Bungie a nuestra pregunta fue negativa. Decían que para eso tendrían que haber empezado a desarrollar con eso en mente desde el inicio.




EN TWO WORLDS TU ERES EL ÚNICO DUEÑO DE TU DESTINO; CAMBIA DE BANDO, ESCOGE A QUIEN AYUDAR PARA LUEGO TRAICIONARLOS SI ASÍ TE CONVIENE... ELIGE ENTRE MUCHAS OPCIONES: DÓNDE IR, QUÉ HACER... PERO NUNCA OLVIDES QUE CADA DECISIÓN QUE HAGAS TENDRÁ SUS EFECTOS POSTERIORES.
TWO WORLDS
ANTES DE RESOLVER LA MISIÓN FINAL, TE ASEGURAMOS QUE VAS A EXPERIMENTAR UNA DE LAS AVENTURAS MÁS MEMORABLES DE TU VIDA.
A LA VENTA EL 22 DE JUNIO
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
TopWare INTERACTIVE
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
Distribuido por NOBILIS
www.nobilis.es
© 1999 – 2007 by ZUXXEZ Entertainment AG. Portion copyright © by TopWare Interactive Inc. Developed by Reality Pump Studios. All rights reserved.

NUEVOS JUEGOS

CALL OF DUTY 4

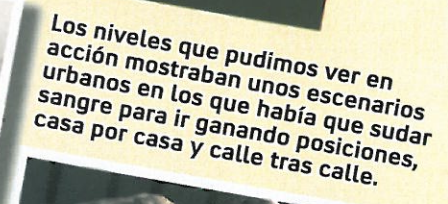
Los chicos de Infinity Ward ya no viven en el pasado



AUTOR:
OXM Maeso

La saga bélica ***Call of Duty*** ha conseguido reinar en el género durante estos últimos años gracias al buen hacer del equipo de desarrollo que la gestó, los chicos de Infinity Ward (formado por algunos disidentes del equipo de Medal of Honor de Electronic Arts). Y ellos son precisamente los encargados de dar un vuelco a la saga en esta cuarta entrega (y eso que los chicos de Treyarch hicieron un buen trabajo en *Call of Duty 3*). Esta nueva entrega se anunció hace unas semanas y antes de esto pudimos verla en movimiento en una interesante presentacion que Activision organizó en Madrid. Aquí tuvimos la oportunidad de ver el fantástico aspecto de un nuevo capítulo que abandona por primera vez la Segunda Guerra Mundial. El juego traslada la acción a una guerra en la actualidad, situada en la Europa del Este y Extremo Oriente contra un enemigo muy de moda: el terrorismo.

GUERRILLAS URBANAS, BÁJATE A 'JUGAR' A LA CALLE



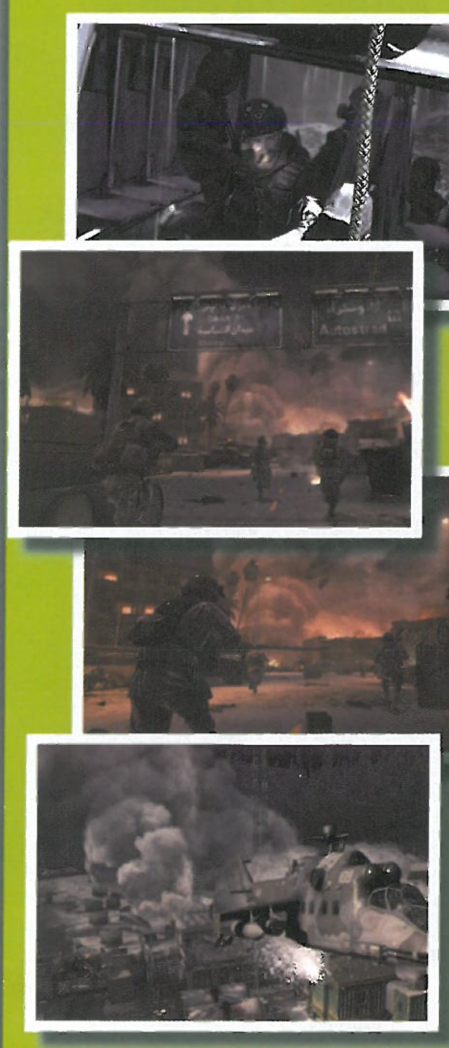
Los niveles que pudimos ver en acción mostraban unos escenarios urbanos en los que había que sudar sangre para ir ganando posiciones, casa por casa y calle tras calle.



PUDIMOS VER INSITU CÓMO SE LAS GASTA EL ÚLTIMO SHOOTER DE ACTIVISION

UN GRUPO TERRORISTA INTERNACIONAL FORMADO POR MERCENARIOS EX SOVIÉTICOS

El aspecto técnico del juego nos dejó un buen sabor de boca, y es que los escenarios de los diferentes niveles resultaban de lo más variado y estaban cargados de detalles. Una misión de asalto a un buque cargado de terroristas, de noche, y bajo una enorme tormenta que parecía real fue lo primero que vimos. Las luces y las sombras provocadas por los truenos se confundían con las producidas por las armas, mientras la cámara se movía con los violentos golpes de mar sufridos por el barco. Todo con un aspecto genial.



GUERRA CON MAYÚSCULAS

Los Aliados siguen luchando juntos
Ya pasó la Segunda Guerra Mundial, pero ahora los soldados americanos y europeos se enfrentan juntos a un reto mayor.

Terroristas rusos con malas pulgas
Un grupo terrorista controla y agita zonas peligrosas de Europa del Este y Medio Oriente. Son rusos y tienen malas pulgas.

Armas modernas para un conflicto moderno
Por lo que pudimos ver, el juego cuenta con todo tipo de armamento y artilugios bélicos propios de los conflictos actuales.

EN DESARROLLO

TE CONTAMOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOSJUEGOS EN DESARROLLO



Conduce a lo loco y haz que la escena quede perfecta en la primera toma.

EDITA: THQ **DESARROLLA:** PARADIGM **JUGADORES:** 1-8 **XBOX LIVE:** 2-8 **LANZAMIENTO:** VERANO 2007

NUEVO JUEGO

STUNTMAN: IGNITION

Te harán falta pelotas de hierro si pretendes unirte a la fiesta de especialistas de THQ

HAY MUCHOS TIPOS DE CARRERAS, pero la de un especialista de cine es de las más arriesgadas que hay. Poca gente camina por la línea entre la gloria y la muerte a diario. Afortunadamente, con esta secuela puedes ganar el respeto de la industria sin arriesgar el pellejo. Paradigm tomó las riendas del juego de *Reflections* cuando éstos vendieron los derechos del juego a THQ. El juego original tuvo buenas críticas, pero la frustrante jugabilidad no le dejó triunfar. Afortunadamente, la secuela parece más asequible. Todas las misiones de un jugador de ***Stuntman: Ignition*** están basadas en famosas películas de Hollywood y, aunque se han cambiado sus nombres, se reconocen al momento. A las dos a las que pudimos jugar estaban basadas en la escena de una persecución de San Francisco de 'Bullit' y un nivel en un volcán sacado de la película 'Dante's Peak'.

A diferencia del primer juego, puedes tener hasta cinco fallos mientras completas la misión. Las instrucciones sobre las acrobacias a realizar aparecen sobre la marcha con marcadores que van apareciendo. Al principio del nivel del volcán, aparecen flechas para mostrarte hacia que lado girar para evitar las rocas de lava gigantes que caen.

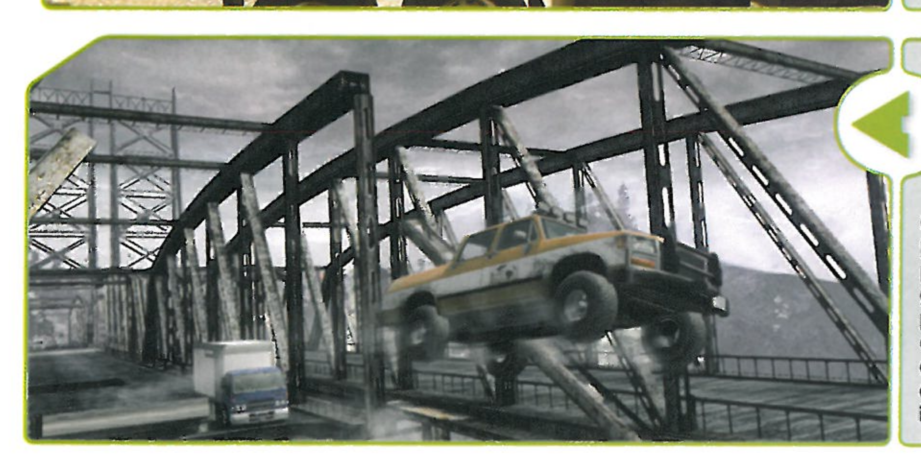
Desafortunadamente, después de unos cuantos intentos, la sensación de saber dónde están los peligros reduce la sensación de emoción. Esperamos que el poder elegir entre 25 vehículos diferentes añada más ganas de jugar. Paradigm estaba deseando hablarnos de los otros modos, incluyendo el juego online y el modo historia. Parece muy entretenido y te permite hacer de director del film.





SABOR A HOLLYWOOD

Se te dan cinco oportunidades de fallar una acrobacia. Después de eso, el director corta la toma y tendrás que empezar desde el principio del nivel. También es una carrera contra el tiempo. Al pasar por los checkpoints se añade tiempo extra, pero este bonus desaparece si tardas mucho en alcanzarlos. No hay tiempo que perder en los saltos; ¡simplemente cruza los dedos —mientras sujetas el mando— y ve a por ello!



¡VUELA!

El juego valorará tus acrobacias y te iré otorgando puntos de experiencia, además de añadir la emoción mientras intentas superarlas. También contará con mapas personalizados, donde podrás intentar hacer las mejores acrobacias en Xbox Live. Parece mucho más divertido que las carreras de otros juegos de conducción online. Esperemos que el juego consiga convertir todas estas promesas en realidad.

VIVE Y DEJA MORIR

El modo carrera de *Stuntman: Ignition* es como la vida de un especialista real. Empiezas con películas que se lanzan directamente en DVD con un presupuesto poco mayor que una porno. Después de un montón de golpes contra cajas de cartón, progresarás hacia películas más comerciales, con mejores efectos especiales. Aunque son más que especiales: ¡son unos que incluso pueden matarte!



Salir ardiendo queda muy bien en cámara.

EN EL FILO

El modo 'Crea un especialista' parece de lo más divertido. Primero creas a tu personaje. Después, es esencial colocar las cámaras en los lugares correctos para capturar los puntos de vista más dramáticos. Y finalmente, tendrás que saltar al asiento del conductor e intentar las acrobacias que has creado en tiempo real. Una vez hayas dominado tanto dirigir como conducir, puedes invitar a un amigo para que lo intente.

EN DESARROLLO

CONTAMOS LOS DETALLES
DE LOS ÚLTIMOSJUEGOS EN DESARROLLO



PUB: UBISOFT **DESARROLLADOR:** TECHLAND **JUGADORES:** 1-2 **XBOX LIVE:** COOPERATIVO, DEATHMATCH, ... **LANZAMIENTO:** VERANO

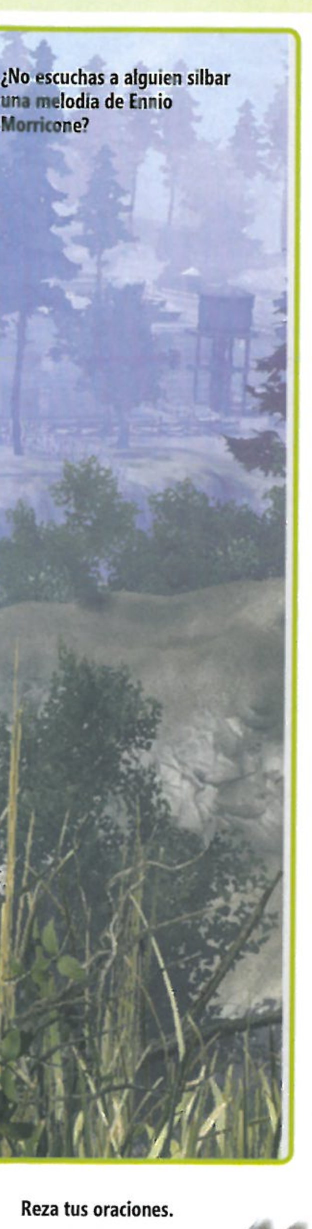
NUEVO JUEGO

CALL OF JUAREZ

Te contamos otra película de vaqueros para tu videoconsola de nueva generación

El juego parece sacado de una vieja película del Oeste, con Sergio Leone o John Ford.

HAY GENTE SIN SUERTE. Billy Candle regresa a casa después de estar dos años viajando por el Oeste, para encontrar a sus padres adoptivos muertos y las palabras "Call of Juarez" pintadas en la fachada de su casa. El juego es similar a "Gun", en el que controlas tanto a Billy como a su tío, el reverendo Ray McCall, a través de diferentes zonas, desde interminables praderas hasta pueblos llenos de gente. Los desarrolladores le han dado al juego una sensación de campo abierto, algo que se comprueba al vagabundear por las onduladas praderas, persiguiendo o siendo perseguido por tus enemigos. Pero será cuando desmontes de tu caballo cuando te asombres del realismo del juego. Los líquidos y el humo han sido modelados concienzudamente, lo que podrás comprobar, por ejemplo, cuando tires un farol de los que se utilizan para alumbrar, para derramar su aceite. Además, le puedes disparar para que se incendie y provoque humo, tras el que poder esconderte. Puedes mover o coger los objetos, construir barricadas con ellos o utilizar los adornos como armamento. Y si te quedas sin munición o no quieres matar a alguien, puedes permitirte dar unos cuantos puñetazos.
El mundo por el que serás perseguido parece sacado de las mejores películas del viejo Oeste, con Sergio Leone o John Ford.



¿No escuchas a alguien silbar una melodía de Ennio Morricone?

Reza tus oraciones.





TIEMPO BALA

Como en *Gun* y *Red Dead Revolver*, hay un modo de tiempo bala en *Call of Juarez*. Sin embargo, sólo se activa cuando sacas tu arma por primera vez, así que enfundar tus pistolas después de una gran batalla y pavonearte arrogantemente no sólo está bien, sino que es necesario. Cuando desenfundas, todo se ralentiza. Hay un modo secundario para disparar a distancia, algo útil para el rifle del Reverendo o el arco de Billy.



MULTIJUGADOR

El multijugador promete ser único, imitando algunos de los más famosos incidentes del viejo oeste —incluyendo el tiroteo de Billy el niño en el rancho de Stinking Springs—. Jugando con un equipo de tipos fuera de la ley hay una variedad de modos que se aproximan a Capturar la Bandera. También tenemos el Deathmatch y otros modos que recuerdan al Oeste. Por ejemplo, robar un banco e intentar acabar con otro equipo que lo defiende.



EL LÁTIGO DEL TÍO RAY

En el juego tomas el papel tanto de Billy, el joven vagabundo, como del viejo reverendo Ray. Billy es un tipo ágil, que prefiere usar su látigo antes que el armamento más moderno. Por suerte, es un experto con éste, siendo capaz de cazar tanto a gente, como pistolas u objetos que están fuera de alcance. También puede usarlo para trepar hasta sitios inalcanzables de otra forma, al estilo Indy, lo que es útil.



EL SENDERO DE UN HOMBRE RECTO

El Reverendo Ray, por otro lado, es definitivamente tu hombre si te gusta usar las armas más tradicionales. Habiendo dado la espalda a su pasado sangriento, cuando encontró el camino de la religión, no le fue difícil volver a sus orígenes y es capaz de agujerear a cualquiera que se interponga entre él y su sobrino, Billy. Es hábil en el uso de todo tipo de armas.



EN CUALQUIER OTRO JUEGO,
ESTO PODRÍA AYUDARTE.

Cuando la muerte viene de cualquier parte, incluso el más inmutable de los guerreros del futuro se pone nervioso. En Shadowrun, un buen cerebro puede ser tan valioso como una buena puntería para burlar y abatir a tus enemigos: olvídate del típico juego de correr y pegar tiros. Eres una combinación letal de potencia de fuego y poderes místicos con los que podrás teletransportarte, ver a través de muros e incluso convertirte en humo, para poner a los malos en un estado de permanente relajación. ¿La mala noticia? Ellos también pueden hacerlo. Mantén los ojos abiertos.





shadowrun.com



EN DESARROLLO

Parece que Timeshift será un FPS con un toque original gracias a su control del tiempo.

NUEVOS JUEGOS

TIMESHIFT

Nos trasladamos al pequeño pueblo de Warwick, en UK, para que nos enseñaran los cambios que ha sufrido *Timeshift* en el último año de desarrollo. Si queréis saber cómo está quedando el juego, a continuación os lo contamos.

AUTOR: OXM Clapillo



Después de conocer como era ***TimeShift*** en un principio, la verdad es que mucho tenía que cambiar para que llamara la atención, sobre todo con el mercado tan competitivo que existe en este género. Y damos fe de que ha sufrido un gran cambio. Ver las imágenes del juego del año pasado y las actuales dan una idea (tenéis un ejemplo en la siguiente página). Realmente parecía que nos encontrábamos ante un título totalmente nuevo. Kyle Peschal, de Sierra, nos explicó los cambios que se han podido hacer al tener un año más para desarrollar sus ideas bajo el motor Unreal.
Enseguida pudimos ver la segunda fase del juego, que destacaba por la cantidad de efectos (se trataba de un escenario nocturno con lluvia intensa). Podíamos ver cómo el agua impactaba en el suelo mojado, chorros saliendo de las tuberías y tejados, iluminación dinámica con la luz de los rayos... Efectos que conseguían un resultado a simple vista bastante espectacular. Una vez en el interior de un edificio, se nos insistió en que todo lo que hagamos es persistente, poniéndonos como ejemplo los agujeros que se hacen en la pared con nuestra arma, los cuales no desaparecen por mucho que disparemos.

»Después de un año de cambios estamos ante otro juego

UN AÑO DE MEJORAS

Hay que reconocer que el equipo de desarrollo no ha perdido el tiempo.



¿TE ACUERDAS DE BLINX O DEL PRÍNCIPE DE PERSIA?

REBOBINA O PARA LA ACCIÓN

EL TIEMPO EN TUS MANOS

Realmente, el atractivo principal del juego, que hace que difiera del resto de los FPS del mercado, es el control que tenemos sobre el tiempo. No es que se trate de una novedad nunca vista antes: lo pudimos ver en títulos como *Time Splitters: Future Perfect*, *Prince of Persia* o el casi olvidado *Blinx*, que realmente es el que más se parece en la forma de usar el tiempo.

»Un FPS para jugar con el tiempo

Podremos ralentizar, parar o dar marcha atrás en el tiempo. Si está lloviendo como en el nivel que se nos mostró, veremos cómo la lluvia va más lenta, para o sube si damos marcha atrás. Todo irá al ritmo que queramos sin afectarnos a nosotros, lo cual nos dará una ventaja sobre nuestros enemigos, pudiendo incluso quitarles su arma mientras permanecen congelados.

TODO TIENE SU LÍMITE

Pero este control del tiempo tan estupendo no es ilimitado, como es lógico. La cámara lenta y el "rebobinado" lo podremos utilizar durante un máximo de 10 segundos, mientras que la pausa durará 5 segundos. Una vez pasado ese tiempo, todo volverá a la velocidad normal y tendrá que pasar un tiempo hasta que podamos volver a utilizarlo. Estas habilidades no sólo nos servirán para quitar las armas a nuestros enemigos y usarlas para acabar con ellos, sino que también podremos hacer cosas, como romper una ventana para entrar a una casa y después dar marcha atrás haciendo que la ventana vuelva a recomponerse para no dejar rastro de nuestro paso, o si se derrumba algo delante de nosotros impidiéndonos el paso, "rebobinar" para tener el paso libre.

EN DESARROLLO



NUEVA HISTORIA, NUEVO PROTAGONISTA

En el nuevo ***TimeShift*** han cambiado muchas cosas y todo aquello que sabíamos hace un año ya no sirve de nada. En esta fase final del desarrollo nos desvelaron que, en lugar de controlar a un humano, tomaremos el papel de un personaje misterioso que no habla, no tiene nombre ni identidad y que cuenta con un extraño traje cibernético. Como él no dice ni 'mu', en su lugar hablará el traje (S. A.M.), el cual nos ayudará y nos guiará en momentos clave del juego.
La historia se ha cambiado por completo, más acorde con una ambientación más futurista. Después de haber sido calificados de 'flojos' los 4 primeros niveles, los desarrolladores optaron por reemplazarlos por una gran batalla para sumergir al jugador en la trama.

MULTIPLICANDO POLÍGONOS

En cuanto al aspecto gráfico, para que os hagáis una idea, en 2006 los personajes estaban compuestos por unos 2.500 polígonos y ahora alcanzan los 5 millones, otro dato del cambio espectacular que ha dado este proyecto.

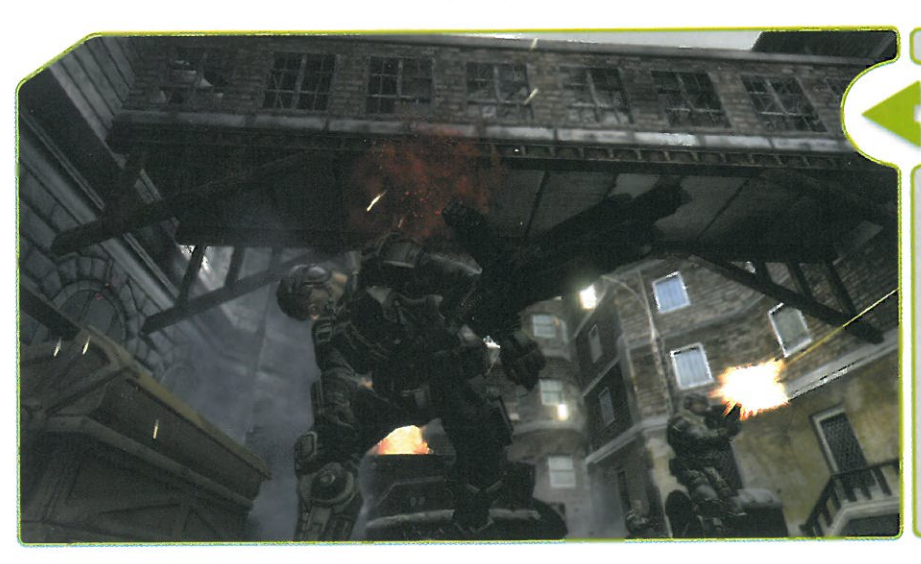


MODOS ONLINE A TU GUSTO

Otro aspecto de TimeShift que comentó Kyle Peschal fue el modo online, un aspecto sobre el que queríamos escuchar muchas cosas. Según sus responsables, se podrá jugar a todos los modos que ya conocemos de sobra, como capturar la bandera, death match, etc. Pero la novedad más importante es que dentro de estos modos, según su creador, podremos personalizar al máximo un gran número de opciones, pudiendo crear nuestros propios modos de juego online. Unos modos que podremos 'publicar' para compartir partida con todos nuestros amigos.

EL CONTROL DEL TIEMPO EN XBOX LIVE

La duda que teníamos era si el control del tiempo iba a poderse usar en partidas online, algo que podría suponer un problema en un principio, pero la respuesta que obtuvimos fue afirmativa, aunque no podrá utilizarse del mismo modo que cuando jugamos solos. Lo que no conseguimos que nos contaran es cómo se podrá usar este elemento en nuestras partidas a través de Xbox Live. Habrá que esperar a que el juego esté listo para enterarnos.



CONTROLANDO EL TIEMPO... DEL LANZAMIENTO

Cuando estuvimos hablando con Kyle Peschal, le preguntamos si el control del tiempo sería realmente utilizado como una función principal del juego o realmente sería algo puntual y anecdótico, algo que no tendría relevancia en el transcurrir del juego. Nos contestó que dicho control se usaría para múltiples funciones y se convertiría en algo muy útil para todos aquellos jugadores que sepan apreciarlo, aunque realmente habrá que esperar el resultado final para verlo, porque puede que finalmente lo usen como algo habitual unos pocos jugadores y el resto tan sólo en momentos clave. Al final, puede tratarse de un shooter como otro cualquiera, con el uso de control temporal para resolver 'puzzles'.
Hay que reconocer que gráficamente es espectacular el cambio que ha tenido desde el año pasado y que finalmente va a ser un muy buen juego, pero el problema está en que la fecha prevista del lanzamiento, a finales de año, va a coincidir con la salida de títulos punteros, como Halo 3, así que van a tener que rematarlo muy bien en todos sus aspectos si quieren hacerse con su pequeño hueco en esas fechas con una competencia tan grande.


BLU:sens
Lo último en
audio y vídeo portátil,
hogar digital
y comunicaciones
El primer
reproductor
MP3+DivX
portátil con
Bluetooth
del mundo
Blusens.G12
• Interface de usuario exclusivo
• Desarrollado íntegramente en España
• Reproduce MP3, WMA, OGG Vorbis, JPEG y vídeo MPEG4 nativo
• Conectividad Bluetooth de largo alcance y tecnología A2DP
• Autonomía de batería de 20 horas en reproducción
• Pantalla LCD-TFT de 1,8" 256K colores
• Dimensiones 7 x 4 x 1 cm
Blusens
con el deporte
Fútbol
Patrocinador del RCD Deportivo de La Coruña
Campeonato del Mundo de Motociclismo
Patrocinador del equipo Blusens Aprilia (125cc - 250cc)
Hockey Patines
Patrocinador del Club Liceo de La Coruña
Baloncesto
Colaborador del CB Estudiantes
www.blusens.com
be different

NUEVAS IMÁGENES

ASSASSIN'S CREED SE DEJA QUERER

Uno de los juegos más deseados, y de los que menos detalles se conocen, muestra nuevas imágenes para Xbox 360

ESTAMOS ENAMORADOS de este juego. Pero es que en Ubi Soft sueltan nuevos materiales con cuentagotas, lo que, en realidad, es todo un acierto, porque así nuestras ansias y ganas por verlo no hacen más que crecer. Y como sabemos que a vosotros os pasa tres cuartos de lo mismo, os hacemos partícipes de lo poco de nuevo que nos va llegando.

Hace unas semanas desde Ubi Soft se nos ofrecieron nuevos materiales del juego, que incluían una sinopsis y algunas nuevas imágenes que nos han dejado sin aliento. El miembro de la secta medieval ismaelita de los Asesinos, Altair, tiene una misión crucial en Tierra Santa en tiempos de la Tercera Cruzada, y ya casi se ha convertido en uno de nuestros héroes favoritos.



SEGA SE APUNTA A UNREAL 3

Sega anunció hace unos días el acuerdo al que ha llegado con Epic Games para emplear el motor gráfico Unreal Engine 3 en varios de los nuevos proyectos que están siendo desarrollados por su división en Norteamérica. Los chicos de Sega América se apuntan a lo último en gráficos.

PES 6, DE REBAJAS

Pro Evolution Soccer 6, el popular simulador futbolístico de Konami, ya se ha lanzado en versión 'Classic'; es decir, al fantástico precio de 29,95 euros. Una rebaja que, sin duda, van a aprovechar todos aquellos que aún no se habían hecho con él. Este era, sin duda, uno de los títulos más esperados es las rebajas.

GUITARRAS PARA NAVIDAD

Cuando nuestros dedos aún echan humo tras aguantar todos los acordes en *Guitar Hero II*, RedOctane ha anunciado ya un tercer juego para estas navidades. Podemos esperar todo lo visto anteriormente, pero con una mayor variedad en las guitarras, que serán inalámbricas, y nuevos modos de juego, incluyendo un modo cooperativo online.

CONFIRMADO UN NUEVO DEUS EX

En una entrevista para una televisión francesa, el director de Eidos Francia, Patrick Melchior, confirmó el desarrollo de una nueva entrega de *Deus Ex*. El juego, de la saga de acción RPG creada por Warren Spector, está siendo desarrollado por los estudios de Eidos en Montreal.

BOMBERMAN LLEGA EN VERANO

Hudson Entertainment ha confirmado que el juego *Bomberman Live* llegará al bazar de Xbox 360 este verano. El juego, que permitirá partidas online de hasta ocho jugadores, rescata al clásico bombardero, con gráficos en alta definición y la opción para personalizarlo al máximo.



¡SACA AL ROCKERO QUE LLEVAS DENTRO!

SI ESTÁS PENSANDO en comprarte el Guitar Hero II te damos la última excusa para que salgas corriendo a por él y puedas demostrar al resto del planeta que llevas un artista dentro. Quién sabe. ¡Quizá en el próximo Operación Triunfo puedas ser uno de los triunfitos! Que por nosotros no quede y, si recortas el primer cupón que te ofrecemos, podrás conseguir tu Guitar Hero II con un descuento de diez euros. Pero la oferta no queda ahí, ya que si eres de los que te destrozas en las pistas con la raqueta ya puedes hacerlo en el salón de tu casa por cinco euros menos con el otro de los cuatro cupones que regalamos. Y los amantes de 'Piratas del Caribe' o 'Spider-Man' también pueden estar de enhorabuena con otros 5 euros de descuento para cada juego.



GAME CENTRO MAIL

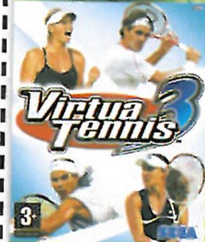
- Promoción válida hasta el 31 de mayo de 2007. No acumulable a otras ofertas o promociones
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 89,95 A 79,95 €
SÓLO EN XBOX 360



Código: 037633

VALE POR 10€





CENTRO MAIL

- Promoción válida hasta el 30 de junio de 2007. No acumulable a otras ofertas o promociones
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 69,95 A 64,95 €
SÓLO EN XBOX 360



Código: 037633

VALE POR 5€





CENTRO MAIL

- Promoción válida hasta el 30 de junio de 2007. No acumulable a otras ofertas o promociones
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es

DE 59,95 A 54,95 €
SÓLO EN XBOX 360



Código: 037633

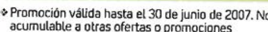
VALE POR 5€







- Promoción válida hasta el 30 de junio de 2007. No acumulable a otras ofertas o promociones
- Consulta cuál es tu tienda más cercana en el teléfono 902 17 18 19 o en www.game.es



DE 69,95 A 64,95 €
SÓLO EN XBOX 360

Código: 037633

VALE POR 5€

LOS 4 FANTÁSTICOS CARGAN BATERÍAS

YA QUEDA MENOS para que podamos disfrutar de este título, pero para que veáis, os dejamos con las últimas imágenes que ha mandado Take 2.









ESTUVIMOS EN EL DOBLAJE DE HALO 3

Microsoft nos invitó a una sesión de traducción de su juego estrella.

TUVIMOS LA OPORTUNIDAD de asistir al doblaje de Halo 3 en el estudio de grabación 'Synthesis', donde nos explicaron cómo funciona todo.
Todos sabemos que el doblaje de un juego es muy costoso y es difícil que muchos títulos lleguen localizados en nuestro idioma, sobretodo de una forma digna (todos recordamos el desastre de Halo 2 y sus voces "neutras").
Hace relativamente poco, los juegos no pasaban de las 30.000 palabras de texto, mientras que ahora esas cifras se han superado considerablemente, llegando en casos como Halo 3 a llegar a superar las 120.000, lo que se traduce en más de un mes de estudio. Rubén Navarro, director de doblaje de Halo 3, nos estuvo contando todo el proceso que sigue un título desde que se recibe en versión original hasta que vemos el resultado final en nuestras consolas. En un principio está la fase de traducción, después se hace un casting de actores (en este caso Microsoft se ha encargado de la tarea) y se comienza a trabajar.
Muchas veces hay que proceder sin tener el video o las voces, por lo que dificulta aún más el proceso, rezando para que al final todo cuadre correctamente.



EL GANADOR DEL CONCURSO "el mayor fan de Halo", Carlos López, fue a EEUU. para poder hacerse con Halo y Halo 2 el día del lanzamiento. Hablamos con él para que nos contara su experiencia:
¿Cómo supiste de la existencia del concurso?
Gracias a una página web que puso la noticia, entré por curiosidad y participé.
Cuando escribiste el mensaje para el concurso, ¿te imaginabas poder ganar?
No, para nada. De hecho me llamaron hace poco para que viniera al doblaje.
¿Qué se siente al ser una de las voces de Halo 3?
Estoy muy orgulloso y emocionado por haber sido elegido.
¿Te ha sido difícil poner las voces de forma correcta?
Al principio un poco sobre todo porque me daba vergüenza, pero después te haces y no es tan difícil.
¿Cómo se te ocurrió la locura de EE.UU?
Mis padres trabajan en una compañía aérea, me fue fácil viajar. Cuando vi las primeras escenas ingame de Halo pensé que tenía que ser mío en cuanto saliera.
¿Qué te ha parecido la experiencia?
Muy bonita, es algo que no pasa todos los días.



EN BREVE

DE TODO UN POCO...

EL MEJOR LUGAR PARA DISFRUTAR DE *FORZA MOTORSPORT 2*

La compañía holandesa Playset ha diseñado el asiento oficial para disfrutar a lo grande con ***Forza Motorsport 2***, un lujo que, junto al volante de Xbox 360, puede convertir tu salón en la cabina de un coche de competición. Este genial asiento puede conseguirse en nuestro país en dos modelos: uno en piel, de 349€, y otro de plástico, por 149€. Si quieres uno puedes realizar tu pedido en el teléfono 600 530 530 o en *www.playseat.es*



SE BUSCAN BANDAS SONORAS PARA LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

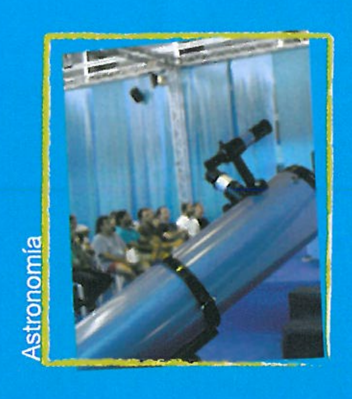
Ya os hablamos en números anteriores sobre el programa Xbox Soundtrack de Microsoft, un concurso para buscar nuevos talentos musicales aplicado al mundo de los videojuegos. Esta especie de Operación Triunfo de Xbox 360 va a premiar a las mejores bandas sonoras amateurs aplicadas a los trailers de los nuevos videojuegos de la consola de Microsoft. Entra en *www.xbox.com/es-ES/music/* para votar por los mejores trabajos del 6 de junio al 4 de julio. El ganador, que grabará su tema en estudio con Universal Music, se anunciará el próximo 11 de julio.

EL AUTOR LORENZO CARCATERRA FICHA POR *ALONE IN THE DARK*

El prestigioso autor de best-seller's y redactor del periódioco New York Times se ha unido a Atari para escribir el guión de ***Alone in the Dark***. Carcaterra se ha hecho famoso por ser autor de libros súper ventas como 'Apaches', 'Gangster' y 'Sleepers', que se convirtió en una taquillera película protagonizada por Robert De Niro y Brad Pitt. La pluma del prestigioso autor ofrecerá una experiencia de Nueva York más realista, lo que va a terminar de redondear este esperado lanzamiento: el resurgir de la saga que inventó el género de los survival-horror.

11 Campus Party™

La mayor concentración de gamers de España. Competiciones en red. Los mejores premios. Todas las plataformas. Si te gusta jugar, este es tu sitio. Además, conferencias, talleres y actividades en ocho áreas temáticas.



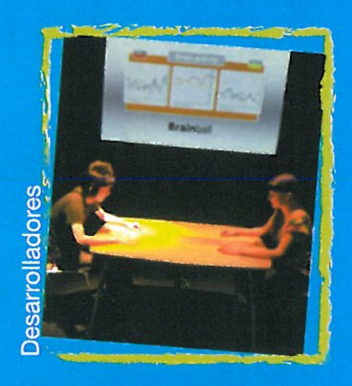
Astronomía



CampusBot



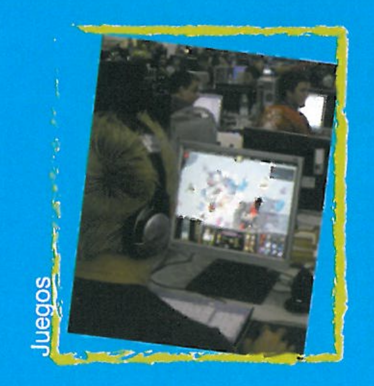
CampusCrea



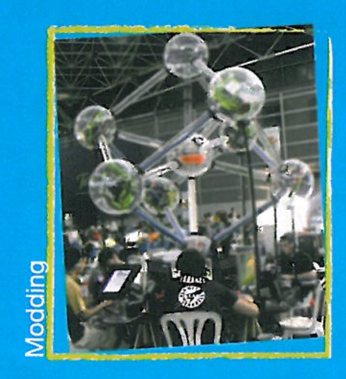
Desarrolladores

INSCRÍBETE YA!!
www.campus-party.org





Juegos



Modding



Simulación



Software Libre

Ven a compartir tu pasión por los juegos

23-29 Julio | Feria de Valencia







¡TU REVISTA FAVORITA YA TIENE 'SITIO WEB'!

Si se te hace eterno eso de esperar un mes para hacerte con la revista, ya puedes pasarte a diario por el espacio web de Windows Live donde puedes leernos, echarnos flores o ponernos verdes.

YA HACÍA FALTA un lugar en Internet donde podernos ver las caras con vosotros. Aunque podéis contactar con nosotros gracias al mail, el correo ordinario, los mensajes o contactos en vivo y en directo a través de Xbox Live (sólo tienes que añadir los gamertags de nuestros redactores en tu lista de amigos del Live), hemos querido crear un espacio web dedicado a la revista. En la dirección ***http://revistaoficialxbox360.spaces.live.com*** tienes, a partir de ahora, un lugar de encuentro para encontrar material adicional sobre tu revista preferida: noticias, vídeos de juegos, avances del siguiente número, imágenes inéditas de presentaciones, viaje... Además, este nuevo espacio se llenará de todas aquellas colaboraciones que los lectores nos hacéis llegar y que, por motivos de espacio, no aparecen publicadas en la revista. Este nuevo espacio es un lugar completamente interactivo en el que puedes dejar tus opiniones sobre la revista, tus dudas sobre cualquier tema relacionado con Xbox 360 o lo que te apetezca. Deja todos los comentarios que quieras en el blog principal o en cualquiera de sus secciones. Aquí también puedes hacernos llegar tus sugerencias para mejorar la revista o quedar con los redactores para echar una partidita a través de Xbox Live. Para trabajar no, pero para eso siempre tienen tiempo.



¡GANA UNA SUSCRIPCIÓN GRATIS A LA REVISTA OFICIAL XBOX 360!

Si has comprado un pack de Xbox 360 en Marzo, Abril o Mayo, sólo tienes que llamar al **902 37 33 37** y decir el número de identificación de tu consola* y recibirás gratis, durante tres meses, tu revista oficial.

*Es el número que se encuentra en la parte de atrás de tu Xbox 360. Promoción válida hasta 3.000 unidades.

¡TRES MESES GRATIS!

SQUARE ANUNCIA LAST REMNANT

De un tiempo a esta parte, Square Enix ha estado viviendo de viejas sagas y a base de remakes, pero eso se ha acabado dado que hace pocas fechas se ha anunciado uno de los grandes lanzamientos para la primavera del año que viene, *The Last Remnant*. Se trata de un RPG con un sistema de combate casi en tiempo real con muy buena pinta.

ENRÓLATE EN BIOWARE

Si una de tus ilusiones ha sido la de participar en el desarrollo de un videojuego, esta es tu oportunidad. Bioware, los genios creadores detrás de *KOTOR* o el inminente *Mass Effect*, abrirán sus puertas al ganador de un 'sencillo' concurso: sólo hay que crear un módulo de expansión con las herramientas de Neverwinter Nights para PC. ¿Te crees capaz? Pues entra en *www.bioware.com*

UN JUEGO DE MICHAEL BAY

El realizador de films como La Roca, Armaggedon o la inminente Transformers, está decidido a probar suerte con los videojuegos de la mano de su compañía de efectos especiales, Digital Domain. Así, estaría preparando un shooter en primera persona con un presupuesto de 25 millones de dólares y otros 3 títulos más, para 2009.

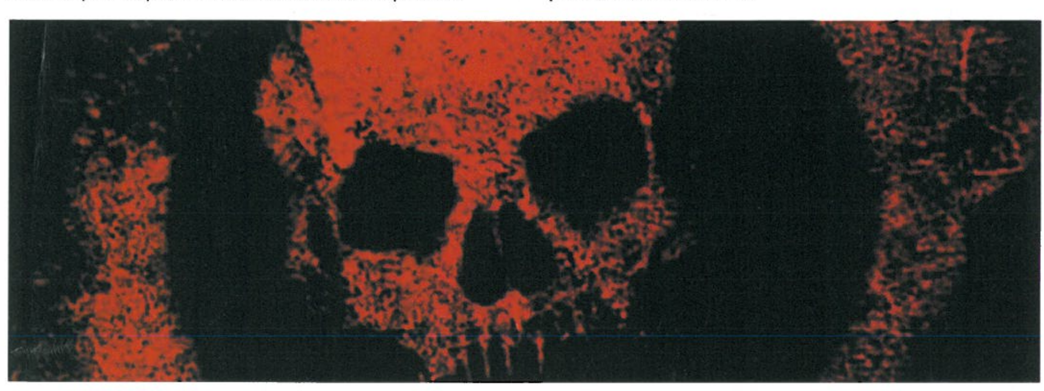
VUELVE EL 'CLUB MEDIANOCHE'

Por si no fueran pocos los títulos de carreras que vendrán en los próximos meses, aquí tenemos otro más. *Midnight Club: Los Angeles* llegará a Xbox 360 a principios del año que viene. Se trata de la cuarta entrega de esta saga de carreras y tunning que promete mantener intacta la sensación de libertad que siempre ha caracterizado a este título.

¡COMIENZAN LOS BANEOS EN XBOX LIVE!

Microsoft ha decidido poner fin al uso indiscriminado de las mal llamadas copias de seguridad en su sistema de juego online.

EL EQUIPO DE MICROSOFT ha decidido finalmente mover ficha y prohibir el acceso a Xbox Live de las consolas modificadas ilegalmente. Esto incluye tanto las consolas con la memoria flasheada como a aquellas con un modchip instalado. Los que dispongan de una consola con alguna de estas modificaciones es posible que la próxima vez que intenten acceder a Xbox Live, reciban un mensaje de error "Status Code: Z: 8015 - 190D" y se les prohíba el acceso a la red online de Microsoft. Esta prohibición se limita a una consola concreta, no al usuario, por lo que con una nueva consola podrían seguir usando su gamertag y perfil de usuario. Estos hechos responden a la política de tolerancia cero de Microsoft respecto a este tipo de variaciones en el hardware de la consola, aprovechando además el marco proporcionado por la beta de Halo 3 para tomar una mayor relevancia. Además, prometen seguir teniendo mano dura con todos aquellos usuarios que se salten las normas de uso de Xbox Live que todo jugador acepta al darse de alta en servicio. Si has sido baneado lo sentimos, pero se debe jugar con las mismas normas para todo el mundo. Si no lo has sido, ¡nos vemos en el Live!



HALO 3 LLEGARÁ EL 26 DE SEPTIEMBRE DE 2007

QUE ES EL TÍTULO más esperado de Xbox 360, lo sabíamos. Que ha hecho correr ríos de tinta, lo sabemos. Pero, ¿Cuándo acabará todo? Muy pronto tendremos la respuesta. Concretamente, el 26 de Septiembre de este mismo año, justo un día después de salir a la venta en Estados Unidos. Por tanto, quedan menos de 100 días para saber si el Jefe Maestro consigue salvar a la humanidad del pacto. El proceso de desarrollo está prácticamente acabado, quedando sólo por optimizar el código de red. Hasta entonces podemos echar mano de la beta multijugador que aún estará funcionando, ya que su plazo de prueba se amplió hasta el día 11 de junio.



TENEMOS 10 ACCESOS MÁS A LA BETA. LOS 10 PRIMEROS MAILS QUE RECIBAMOS EN XBOX360@RECOLETOS.ES -DE PERSONAS DISTINTAS- GANARÁN UN CRACKDOWN CON UN ACCESO HASTA EL DÍA 11 DE JUNIO.

¡SI BREVE, 2 VECES BUENO

AVALANCHA DE CODEMASTERS

Codemasters ha dado la sorpresa al anunciar tres nuevos juegos para el próximo año, incluyendo una secuela de *Operation Flashpoint*, una nueva entrega de la saga TOCA (*Race Driver One*) y un nuevo RPG de corte épico llamado *Rise of the Argonauts*, en el que lucharemos contra los dioses, metiéndonos en el papel de Hércules, Jasón o Atalanta.

EL AÑO DE LOS SIMPSONS

De la mano de su estreno cinematográfico, la familia más popular de la televisión llega con un nuevo videojuego. Electronic Arts lanzará este otoño el videojuego de la serie, que mezclará acción, humor y una buena colección de parodias de conocidos videojuegos de todos los tiempos. Además, el juego contará con sus actores de doblaje oficiales.

DEMO DE BLACKSITE

El esperado FPS de Midway, *BlackSite: Area 51* ya se puede probar a través del bazar de Xbox Live en una demo individual que ofrece una primera vista de lo que estará disponible en otoño de este mismo año. Además, para los más impacientes, Midway ha inaugurado la web oficial del título, con toneladas de material sobre el juego: *www.blacksitegame.com*

MIL PIES PARA XBOX LIVE

Atari ha ampliado el catálogo de títulos clásicos disponibles en el Bazar de Xbox Live con dos arcades históricos, *Centipede* y *Milipede*, a los que se sumarán otros cinco juegos en los próximos meses. Están disponibles en dos versiones, la 'retro' original y otra actualizada con mejores gráficos, en una sola descarga por 400 puntos Microsoft.

EN DESARROLLO

CONTAMOS LOS DETALLES DE LOS ÚLTIMOSJUEGOS EN DESARROLLO

EDITORA: ELECTRONIC ARTS **DESARROLLA:** CAPCOM **JUGADORES:** TBA **XBOX LIVE:** TBA **LANZAMIENTO:** 2007

NUEVO JUEGO

DEVIL MAY CRY 4

¡Una de las grandes exclusivas de PlayStation llega a Xbox 360!

AL FIN, CAPCOM HA CEDIDO. Después del gran éxito de *Dead Rising* y *Lost Planet*, el súper desarrollador japonés ha anunciado un bombazo: ***Devil May Cry 4*** será lanzado en Xbox 360. El año pasado fue considerado de lo mejorcito del Tokio Game Show, donde esta secuela, en principio planeada para PS3, dejó a los fans con la boca abierta gracias a sus increíbles y detallados gráficos. Ahora también llegará a Xbox 360. Simultáneamente.

DMC4 introduce un nuevo personaje (Nero), que coexistirá con Dante. Es otro personaje oscuro, que también usa una combinación de pistolas, espadas y magia para atacar a una amplia gama de malvados demonios. Nero tiene una espada. Se llama 'Red Queen'. Su pistola se llama 'Blue Rose'. Ya sabes que la gente va en serio cuando le pone nombre a sus armas. También posee un brazo especial, el 'Devil Bringer'. Éste es su brazo mágico, el cual puede atraer a los enemigos desde una distancia para divertirnos aún más en los ataques. Es un imán. Un imán de carne, que permite a Nero golpear a demonios contra el suelo, tirarlos por el aire y usar su pistola para dispararles mientras vuelven a caer.

Mientras usas la espada, el truco —como en nuestro querido *Ninja Gaiden*— es alcanzar a los enemigos en el aire, donde son más vulnerables. Un combo de cuatro golpes acabando con un corte de abajo a arriba con la 'Red Queen'. Acción pura para ¿Fin de Año?





Encadenar combos y eliminar demonios nunca fue tan bonito.

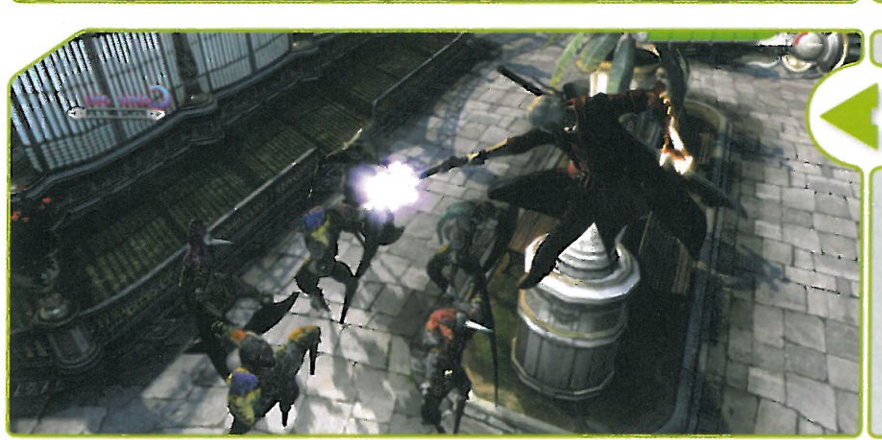


CONOCE A NERO

Este es Nero. No parece nuevo, ya que tiene el mismo pelo y look gótico que Dante. Y también apunta pistolas hacia la cámara y usa una espada. Pero tiene un brazo un poco peculiar, que se pone rojo y parece contener algún tipo de espíritu malvado, por lo que es capaz de usar su mano mágica para acabar con los enemigos de alrededor por diversión. Básicamente usa cualquier cosa para atacar a cualquiera. Espadas, pistolas, puños y su brazo mágico.

VUELVE DANTE

Éste es Dante. Solía ser la estrella de *Devil May Cry* y, como puedes ver, no está particularmente contento con la llegada de Nero. Y es que le ha robado su papel de líder y su look de pelo blanco. Un nuevo personaje femenino llamado Kyrie también ha sido revelado, aunque no es tan dura como para ser jugable. Probablemente sea el amor de esta historia gótica. ¿Dante y Nero se harán el macho para impresionarla?



ESTO ES LO QUE HACEN

Juntos son capaces de patear a todo bicho viviente. *Devil May Cry*, en el caso de que no lo conozcas, es como *Ninja Gaiden,* con más énfasis en los combos. El juego te tiene volando en el aire, enviando ataques combo sobre los enemigos, con una jugabilidad muy rápida. Se basa en combos, grandes peleas contra jefes finales, más combos, otra lucha final, algunos combos más y después, un jefe gigantesco.



AQUÍ ES DONDE VIVEN

El patio de recreo de Dante y Nero en *Devil May Cry 4* es todo el entorno. Hemos visto a los dos personajes luchando en ciudades modernas, iglesias clásicas y escenarios nevados. La versión de PlayStation 3 se ha mostrado unas pocas veces, y cada vez que la gente lo ha visto se oía el mismo comentario: "¡Ja ja! ¡La Xbox 360 no lo va a tener!" Y ahora lo tendremos. Ja, ja, ja.


INPUT
Entrevista
Los que más saben de esto, a tu disposición.
Entrevistados
Patrick Gilmore

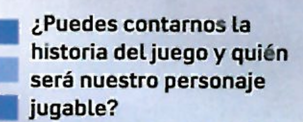


Entrevista por:
OXM Maeso



Desarrollador
Patrick Gilmore

Medal of Honor Airborne



¿Puedes contarnos la historia del juego y quién será nuestro personaje jugable?
La historia de esta nueva entrega de Medal of Honor pone el foco en la odisea de las fuerzas Aerotransportadas en la Segunda Guerra Mundial. El juego engloba cinco operaciones históricas muy importantes, que hemos intentado recrear de la forma más realista posible: la operación Husky, la operación Avalancha, la operación Neptuno, la operación Market Garden y la operación Varsity. Jugaremos con dos soldados, Boyd Travers y Eddie La Pointe. Lo más interesante de este nuevo juego es que saltaremos de un avión en cada una de estas grandes campañas, luchando en Italia, Francia y, finalmente, Alemania en la marcha hacia Berlín, que culminó con la campaña europea. La forma de comenzar las misiones en este juego es lo más novedosos: siempre descendiendo desde el aire.

Sabemos que somos soldados aerotransportados. ¿Cómo influye en la jugabilidad eso de comenzar las misiones saltando en paracaídas?
En el juego es vital el momento del salto desde el avión, que tiene como objetivo llegar a lugares tras las líneas enemigas. Durante el descenso, nosotros podemos decidir, dirigiendo a duras penas la caída, el lugar de nuestro aterrizaje. Esto hace que, cada vez que juguemos una misión, ésta comience en un punto completamente diferente, lo que hace que sea una misión completamente distinta al resto. Es vital elegir el sitio del descenso. Si caemos directamente entre las filas enemigas, será complicado sobrevivir a su fuego, pero podemos hacernos los valientes.

»En Medal of Honor Airborne será vital elegir el lugar de aterrizaje con el paracaídas, pues esto marcará el desarrollo de la misión

Hay jugadores que prefieren caer en un sitio escondido y despejado y comenzar su incursión desde allí. También podemos caer en el tejado de una casa, en la aguja de un campanario, o en una torre enemiga plagada de baterías antiaéreas. El juego tiene un desarrollo completamente abierto. Al contrario que otras entregas de Medal of Honor, aquí el jugador toma sus decisiones (dónde comenzar a luchar, por dónde avanzar, a qué lugares dirigirse...) para completar sus diferentes objetivos para cumplir la misión con éxito.





Al tratarse de un juego abierto, el poder elegir nuestro lugar para comenzar la contienda y el incluir jeeps resulta muy excitante si nos encontramos en grandes escenarios. ¿Cúal será la extensión de los mapas en MOHA?
Claro. La extensión de los niveles en el juego es muy superior a las de cualquier otra entrega de Medal of Honor anterior. Estábamos obligados a ello, ya que se trata de un juego totalmente abierto en vez de un juego lineal que puede obligarte a ir por un escenario mucho más pequeño. En estos mapas hay mucho y muy variados lugares donde comenzar o desarrollar tus incursiones y escaramuzas. Esto obliga a un gran esfuerzo en el desarrollo y en el apartado gráfico, pero también hace que las misiones puedan durar mucho más y que, al volver a jugarlas, parezcan completamente distintas.

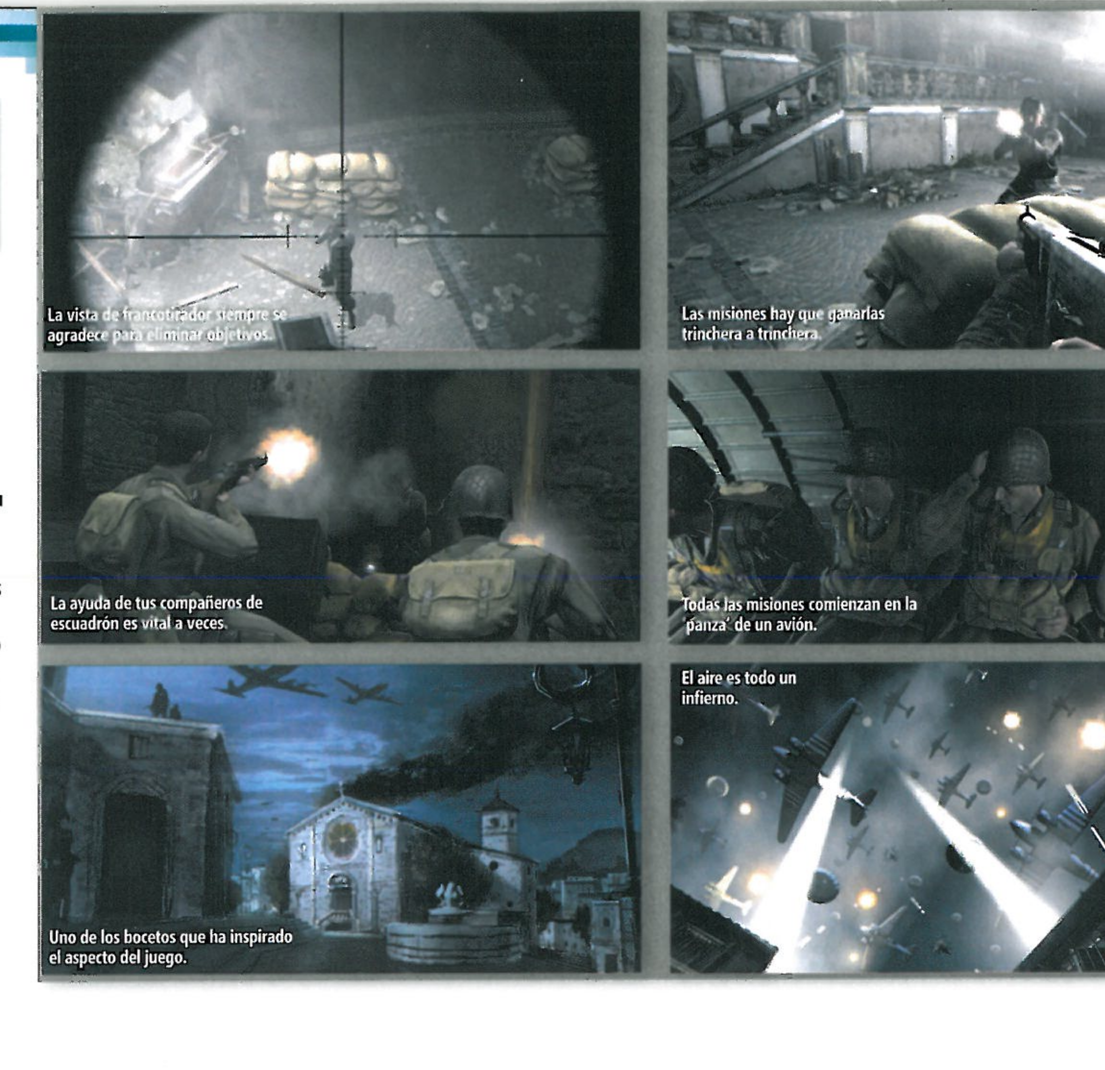
Las armas disponibles en el juego aceptan añadidos y mejoras, ¿respetan estos extras en el armamento la veracidad histórica?
Todas las mejoras que pueden añadirse a las armas en el juego están basadas en modificaciones reales que se producían o que podían realizarse en campaña en la ▸▸

INPUT
Entrevista
Las entrevistas con las grandes personalidades del videojuego dentro de la comunidad Xbox 360

ACCIÓN DESDE EL AIRE

Segunda Guerra Mundial. La opción de añadir mejoras a las armas es un aspecto que los jugadores agradecen en un juego como éste y que podrán realizar alcanzando un determinado nivel de manejo con el arma y recogiendo la mejora correspondiente en el campo de batalla. Todos los aspectos del juego se basan escrupulosamente en el trabajo de documentación histórica.

Sabemos que se podrán conducir Jeeps en el juego, ¿puedes hablarnos de ellos?
Si. Este juego, además de añadir las peculiaridades del salto de avión y ser un FPS totalmente abierto, permite la posibilidad de utilizar vehículos de tierra para completar las misiones. Los Jeeps tendrán un importante papel en el juego y es que eran muy importantes en las misiones históricas de las tropas aerotransportadas. Además, mientras tu conduces un jeep, tus compañeros de misión pueden subirse a éste para manejar las torretas de artillería que llevan incorporadas o podéis cambiar el rol. Los soldados manejados por la Inteligencia Artificial del programa también se unirán a ti sobre estos coches, lo que hace que las batallas con estos vehículos sean mucho más emocionantes.


La vista de francotirador siempre se agradece para eliminar objetivos.
Las misiones hay que ganarlas trinchera a trinchera.
La ayuda de tus compañeros de escuadrón es vital a veces.
Todas las misiones comienzan en la 'panza' de un avión.
Uno de los bocetos que ha inspirado el aspecto del juego.
El aire es todo un infierno.



Nos han sorprendido las expresiones de los personajes, ¿puedes hablarnos del sistema de animación facial utilizado?
Utilizamos un sistema llamado U-Cap, que permite animar de forma independiente las diferentes partes de la cara. Eso permite, por ejemplo, hacer que los personajes arrugen el entrecejo, se marquen las arrugas de la cara o pongan diferentes muecas. Todo ello, de una forma conjunta y que ofrece un aspecto muy realista. Hace que los personajes del juego aparezcan como realmente humanos. Estamos muy orgullosos del trabajo realizado en este aspecto.

»La extensión de los niveles del juego es muy superior a la de las entregas anteriores de MoH

¿Puedes hablarnos de los modos multijugador y de la compatibilidad con Xbox Live?
Por supuesto, el juego tendrá modos de de juego multijugador. Esto incluirá alrededor de unos siete mapas, entre 12 ó 15 jugadores o más y principalmente estará basado en partidas Death-Match. Sobre los modos online no puedo adelantarte nada, es algo que anunciaremos en los próximos meses.

¿Habéis pensado en contenido descargable a través de Xbox Live en un futuro? y ¿será gratuito?
Por supuesto. Habrá contenido descargable para Medal of Honor Airborne, pero los detalles se anunciarán más adelante.

»El juego contará con modo online y con futuras descargas



Amigos hasta que la muerte nos separe

Xbox Live y Messenger por fin unidos

Chatea, lucha, juega... El servicio gratuito Windows Live Messenger ya está en Xbox 360. Ahora todos tus amigos pueden ser compañeros de juego... o rivales. Prepárate para conectar con todo el mundo mientras juegas, escuchas música o ves películas. Con Xbox Live y Messenger, la amistad traspasa todas las fronteras.

Servicio gratuito ya disponible



Jump in.

XBOX 360 LIVE

INPUT
Mensaje recibido

La oportunidad de tu vida para darnos tu opinión acerca de los juegos, la consola, tus amigos...



Este mes... El Consultorio de Marble

Todos tenemos muchas preguntas acerca del universo Xbox 360 ¿verdad? Pues además de todos los mails que recibimos en los que nos contáis vuestras opiniones o en los que enviáis fotos, chistes, links... también queremos que nos mandés todas vuestras dudas acerca de Xbox 360. El Doctor Marble está esperando vuestros mails. No os cortéis a la hora de enviar vuestras cuestiones, no hay pregunta sin sentido. Para nosotros lo que pensáis es importante.

»Mandadnos vuestras dudas, El Doctor Marble las resolverá todas

Escribiendo el supuesto guión de Assasin's Creed

David Arbó es un chaval de 12 años que vive en Alpedrete, Madrid, y se puede decir que está loco por echarle el guante a ***Assassins Creed***, el esperado lanzamiento de Ubi Soft. Es tanta su obsesión por el juego que ha escrito el supuesto argumento y guión del juego, tan sólo basándose en los trailers e imágenes disponibles del mismo. Si quieres verlo entero entra en ***http://revistaoficialxbox360.spaces.live.com/***



JAVI FURIO IZQUIERDO

1. ¿Quería saber si es posible que los de Microsoft saquen a la venta un cable HDMI como el de la Elite para conectar mi Xbox 360 'estandar'?

Pues no hay nada confirmado al respecto. De momento sólo la Xbox 360 Elite (que aún no se vende en Europa) cuenta con un cable HDMI. Pero fuentes de Microsoft siempre han afirmado que, en caso de que el sistema HDMI se convierta en el estandar de conexión de vídeo en el mercado, lanzarían un cable HDMI compatible con todo su parque de videoconsolas. Sólo se trata de una cuestión de estándares, ya que la calidad es idéntica a la que se obtiene de una conexión por componentes.

2. ¿Sabéis si la Elite va a salir en color blanco, es que el blanco de la que tengo ahora mola mazo?. Si no, ¿habrá alguna manera de cambiar la mía por una Elite más unos 250 euros?

Pues tampoco se sabe nada de algún color alternativo para la edición Elite, aunque no creemos que sea posible, ya que su color la diferencia de la edición estandar. En cuanto al cambio, Microsoft no ha puesto en marcha, ni pondrá, ningun 'plan renove' para cambiar tu Xbox 360 por una Elite. No sabemos si el mercado de segunda mano te podrá ayudar.

3. ¿Ya hay fechas de lanzamiento confirmadas para Two Worlds y para Mass Effect?

Pues con esta pregunta sí que podemos darte una respuesta concreta, ya que ambos juegos estarán disponibles en tan sólo unos días. Two Worlds, el esperado RPG de Reality Pump, estará en las tiendas el próximo 8 de junio. En cuanto a Mass Effect, podrás hacerte con uno a partir del día 22 de este mes.



SERGIO ROJO DELGADO

¿Sabeis algo más acerca de aumentar nuestro Bazar de Xbox Live con películas, series o música?

Microsoft aprovechó la feria 'The Connected Home', celebrada en Londres el pasado mes de marzo, para presentar su servicio de IPTV para Xbox 360 por primera vez en Europa. Allí, además de mostrar todo su potencial y muchas de las opciones de televisión a la carta de las que ya disfrutan en los Estados Unidos, confirmaron que el sistema estará disponible en el viejo continente durante las Navidades de este año.

¡TOMA RETO!



¡Mario Vico se lleva el reto de *UEFA Champions League 06/07*!

Nuestro amigo Mario Vico (Barcelona) se ha llevado el reto de *UEFA Champions League* que os lanzamos hace un par de meses. Su equipazo ha ganado a los cientos de equipos que se presentaron. ¡Y se lleva una tarjeta de 2.100 MPs!

Once inicial: O. Khan, Nesta, Ayala, Puyol, Viera, Deco, Lampard, Kaká, Ronaldinho, Henry, Adriano.

Suplentes: Eto'o, Ballack, Trezeguet, Robinho, Dida, Shevchenko, Fábregas, Figo, C.Chivu, Del Piero, J. Cole, Baptista.





¡60 GANADORES PARA 60 JUEGAZOS!

¿Eres tú uno de ellos?



10 PACKS LOST PLANET

Ernesto Sánchez	Huelva
Jorge Luís de Miguel	Valladolid
Pilar Martín	Barcelona
Alberto Vicent	Cáceres
Félix Toledo	Alcalá de H.
María Sanz	Zaragoza
Tania Fernández	Granada
Eduardo Martos	Las Palmas
Alberto Senen	Sacedón
Jesús Santana	Sabadell



10 GUITAR HERO 2

Ricardo Sereno	Tarancón
Alberto Guita	Salamanca
Joaquín Córcega	Valladolid
Pedro Vicente	Torrevieja
Manuel Hernando	Mérida
Roberto Herrero	Getafe
Juan Enrique López	Laguardia
Esteban Mediano	Guadalajara
Carlos Gutierrez	Torrejón de Ardoz
Luís Antón	La Coruña



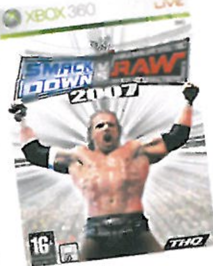
10 CRACKDOWN

Pablo Carcasona	Huesca
Pedro Luis Garrido	Zaragoza
José Domingo Morales	Málaga
José María Armendariz	Durango
Rosana Winter	Madrid
David Gomez	Cuenca
Ramiro de Mera	Tarazona
Borja de Miguel	Toledo
Silvia Toledano	Yeles
María Sánchez	Vitoria



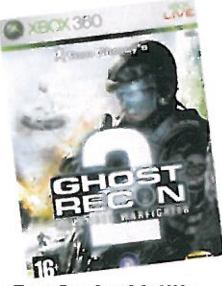
5 CHAMPIONS LEAGUE 06/07

Pilar Colom	Palma Mallorca
Jonathan Vargas	La Laguna
Isidro González	Castellón
Isidoro López	Móstoles
Juan García	Madrid



5 SMACKDOWN VS RAW 07

Elena Fernández	Palma Mallorca
Pilar Abollado	Madrid
David Segovia	Madrid
Alejandro Solana	Santa Coloma G.
Beatriz Alonso	Teruel





5 GHOST RECON ADVENCED WARF. 2

Fco Javier Velilla	Cádid
Federico Solaz	Peñíscola
Lázaro Fernández	Albacete
Yeray Sánchez	Mogán
Verónica Herreros	Manacor



5 DEF JAM ICON

Macía Segarra	Berango
José Luis Montero	Cantabria
Fervando Hernández	Getafe
Ana Moreno	Ribadeo
Alberto Reyes	Santander



5 VIRTUA TENNIS

José Luis López	Madrid
Jorgelina Camacho	Valencia
José Molina	Madrid
Enar Mendizabal	Bergara
Miguel López	Burgos



5 SAMURAI WARRIORS 2 EMPIRES



Alejandro Moreno	Puerto Real
Alfonso Luis García	Plasencia
Humberto Nuñez	Muchamiel
Eva María Montoya	Pamplona
Gerardo Salinas	Soria

Episodio IV: Xbox Live

Comprar cualquier aparato de electrónica era, hasta ahora, lo contrario a una inversión rentable... al menos en cuanto a dinero gastado. Pero con Xbox eso ha cambiado, ya que con sólo conectar tu consola a Internet podrás tener un dispositivo lleno de novedades cada poco tiempo y sin pagar más o tener que comprar complementos. ¿Cómo? Con Xbox Live. ¿Cuándo? Ya mismo.





Tu consola, tanto si la compraste hace años como si es la última salida del horno, esconde muchas posibilidades que aún están por descubrirse. El por qué no han estado presentes desde un principio se debe a diversas causas, unas económicas, otras de tiempo y algunas, sencillamente, porque no se habían inventado o pensado aún. Pero entre esas opciones hay muchas que se han pedido a gritos desde antes, incluso, de que Xbox 360 estuviera disponible en las tiendas.

Microsoft ha puesto al alcance de todos los usuarios de su consola estrella una actualización que proporciona mejoras en varios aspectos. Desde la reproducción de vídeo, tanto DVDs y HD-DVDs como nuevos formatos soportados... hasta el acceso a Xbox Live y más posibilidades para tus juegos actuales y futuros. Se trata de una serie de ventajas que merece la pena añadir inmediatamente, tanto si juegas a menudo por Internet como si usas tu consola de manera aislada... lejos de otros usuarios que parecen estar siempre conectados.

Cientos de detalles menores se mezclan con otros que recibimos con algo más de ilusión. Estos encierran la posibilidad de dejar que los juegos del Arcade se descarguen automáticamente, mientras jugamos o vemos películas y sin preguntar, si así lo elegimos. También sabremos qué juego o película está en la unidad de DVD sin tener que abrir la bandeja, porque su nombre aparecerá en el menú principal. El bazar tiene ahora una pestaña propia que acelera el acceso a las demás pestañas y que proporciona un orden mejor para las diferentes secciones... pero esto es sólo la punta de iceberg.

REPRODUCCIÓN DE VÍDEO MEJORADA

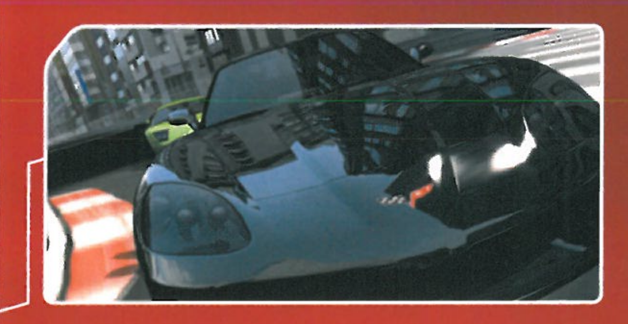
H.264 y MPEG4 son formatos de compresión que te permite ver películas comprimidas, tanto desde DVD o tarjetas de memoria como sacadas del disco duro de tu ordenador, si este se encuentra conectado a tu Xbox. La novedad consiste en que ahora puedes reproducir vídeos con extensiones .mov, .mp4, .m4v o mp4v, correspondientes al formato QuickTime de Apple. En cuanto a la resolución, pueden llegar hasta 1920x1080 píxeles o, lo que es lo mismo, FullHD. Esto te abre las puertas a una amplia colección de trailers y películas que puedes descargar de Internet, por ejemplo desde www.apple.com.

Otro formato que ha visto ampliadas sus posibilidades es el basado en Windows Media. WMV7 (WMV1), WMV8 (WMV2), WMV9 (WMV3), VC-1 (WVC1 or WMVA) también entran

¡Qué bonita Primavera!

ahora entre las posibilidades de reproducción de vídeo en Xbox 360. Los archivos con extensión .wmv ahora tienen más posibilidades de verse y escucharse a la perfección en tu consola, incluso a altas resoluciones.

Un detalle importante que también se ha añadido es la posibilidad de usar discos duros externos, conectados a los puertos USB 2.0 de tu Xbox, desde los que podrás acceder a todo tipo de contenidos multimedia. El formato de estos discos ha de ser FAT32, que es muy común en todo tipo de sistemas operativos, aunque se espera que pronto se extienda a otro más habitual en el mundo de Windows Vista y XP, el NTFS. Por supuesto, si eres uno de los afortunados que ya disponen de un reproductor multimedia de Microsoft, Zune, podrás aprovecharlo junto a tu consola. Eso sí, el resto de mortales tendremos que esperar hasta finales de este año, que es cuando se supone que empezará a venderse fuera de Estados Unidos. En cuanto a las limitaciones, hay algunas que se espera superar con próximas actualizaciones del sistema. Por ejemplo, no existe un tope en cuanto a calidad de imagen o

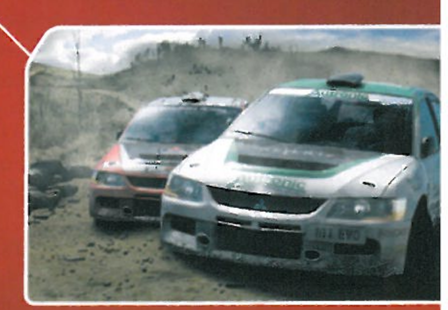




cantidad de datos transmitidos, aunque sólo se garantiza una reproducción perfecta hasta 720p o 1080i en algunos tipos de archivos. Para saberlo con certeza, lo mejor es probar tus propios vídeos y así te harás una idea exacta de cómo se ven.

Donde sí existe un límite es en el tamaño de los archivos, que han de tener como máximo 4 GB. Esta premisa no existe en Windows Media Player 11 para Windows ni en Zune, así que seguramente se supere pronto también en Xbox 360. El otro posible inconveniente está en el audio, ya que sólo llega a dos canales estéreo en lugar de aprovechar el formato AAC para reproducir sonido envolvente 5.1 o superior.

Antes de que enviéis miles de cartas preguntando, es necesario aclarar que aún no se reproducen archivos DivX o MPEG2 directamente. Eso lo tendremos que seguir haciendo por medio de un PC conectado a la consola y un software como el de www.tversity.com.



MODOS DE VÍDEO

Tanto si pulsas el botón A en tu pad como si accedes desde el botón de selección en tu mando a distancia podrás cambiar entre distintos modos de vídeo. Estos son automático, letterbox, pantalla completa, estirado y nativo.

1º) Automático intenta adaptar el vídeo a tu pantalla. Si la calidad del vídeo es muy baja, puede que quieras cambiarla, pero suele hacer un buen trabajo si tienes bien configuradas las opciones de pantalla en la sección Sistema de tu Xbox.

2º) Letterbox muestra la imagen completa mientras mantiene el formato original. Verás unas bandas negras si el vídeo tiene un modo panorámico, pero no te perderá nada de la imagen.

3º) Pantalla completa mostrará las imágenes a toda pantalla. Esto te permite estirar las imágenes si se trata de formatos 4:3 con bandas negras, aunque suelen deformarse en exceso. Es una especie de zoom que no suele contentar







a demasiados usuarios, sobre todo a los más exigentes.
4º) El modo estirado muestra una imagen a pantalla completa mientras rellena los laterales para conseguir que llegue a ambos lados. Así aprovecharás siempre tu pantalla panorámica al máximo. Por supuesto, si el vídeo usa un formato 4:3 aparecerá estirado.
5º) El modo nativo te permite ver el contenido en su resolución original, aunque si se trata de vídeos en baja resolución observarás las imágenes como sellos con un marco negro alrededor.

* **IMPORTANTE:** sólo se puede descargar la actualización de vídeo en una consola por cuenta de Xbox Live. Es decir, si actualizas una consola con un usuario, no podrás hacerlo de nuevo si trasladas ese perfil a otra Xbox 360 y decides descargar la mejora. Esto se soluciona utilizando o creando otro perfil gratuito en esa consola que quieres actualizar, en caso de que no te deje usar de nuevo tu cuenta de Xbox live para eso.

MEJORAS EN TU HD-DVD

Si dispones de una unidad de HD-DVD conectada a tu Xbox 360, la próxima vez que vayas a ver una película comprobarás que existe una actualización para mejorar tu experiencia. Eso, si tienes tu consola conectada a Xbox Live, claro. La descarga se produce de forma inmediata, previa aceptación por tu parte, e incluye varias mejoras en campos como el sonido. En concreto, ahora se soportan totalmente a través de conexiones TOSLINK (óptica digital) y HDMI (si tienes una consola Elite) los formatos Digital Stereo con dos canales PCM, Dolby Digital 5.1, DTS y Windows Media Audio Pro. También se ha añadido una opción para variar la salida de audio de forma dinámica, con lo que también los vecinos lo agradecerán mientras ves tus películas de alta definición mientras otros duermen.

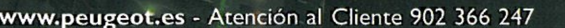
En cuanto a las características avanzadas que permite este nuevo sistema de vídeo en HD, se ha mejorado el acceso a Internet para complementar los contenidos extra de los títulos disponibles y futuros. La compatibilidad, en general, también ha mejorado, con lo que incluso películas que han dado problemas por una fabricación poco cuidada se reproducirán ahora sin problemas. Es más, los títulos que requieren más requisitos en cuanto a potencia por parte del reproductor experimentarán una mejora en calidad de imagen y fluidez, gracias a un mejor soporte de los codecs MPEG-4 AVC y H.264 de alta definición.
En cuanto a la máxima resolución posible, gracias a esta actualización del sistema podrás ver los títulos que lo soporten hasta a 1920x1080 puntos con calidad digital. Eso sí, para ello necesitarás un modelo Elite de Xbox 360, ya que con las Premium y Core actuales tendrás que recurrir al conector VGA.
Para los que no dispongan de una conexión directa de su Xbox a Internet, también existe un archivo de actualización que se puede descargar desde www.xbox.com.

MSN EN TU 360

Quizá una de las nuevas adiciones de las más se ha hablado es la incorporación del sistema de mensajería instantánea de Microsoft, Messenger, entre las opciones de Xbox 360. La realidad es tal cual, una versión completamente funcional del sistema está ya disponible para comunicarse entre usuarios de Windows y otros ordenadores compatibles, usuarios de teléfonos móviles y, por supuesto, Xbox.
Por ahora se echan de menos algunas opciones avanzadas, pero la verdad es que funciona bien y no influye excesivamente en la forma que usábamos la consola hasta ahora. Sólo has de pulsar en el nuevo botón de chat o conversaciones y dar de alta tu cuenta de usuario de MSN. Tu lista de contactos se actualizará e incluso te preguntará si deseas añadir los gamertags de los que tengan una cuenta de Xbox Live asociada. Estos pasarán a tu lista de amigos. Si no quieres que se mezclan los contactos, sólo tienes que pulsar el botón Y de tu pad y alternarás entre unos y otros.

SÁCALE PARTIDO

Si usas un teclado USB con tu Xbox 360, podrás teclear más deprisa los mensajes instantáneos que quieras enviar a tus contactos. Pero si necesitas aún más velocidad y comodidad a la hora de usar este servicio puedes aprovechar estos atajos de teclado.
Para entrar en Messenger:
Antes de hacer login pulsa las teclas Windows + M, con lo que te enviará directamente a la pantalla de acceso.
Ir a la ventana de conversación:
Una vez que has entrado en Messenger, pero antes de haber abierto alguna conversación, pulsa las teclas Windows + M y accederás a la pantalla donde puedes abrir nuevas conversaciones.
Si tienes conversaciones abiertas y quieres acceder a la sección correspondiente para abrir alguna más, tendrás que acceder con la tecla Windows y luego navegar por la guía hasta Conversaciones y pestaña de Messenger.
Entrar en el modo superpuesto:
Desde cualquier conversación que tengas abierta, con sólo pulsar Windows + M verás la pantalla de Messenger. Desde ahí puedes observar las últimas líneas de una conversación y escribir un mensaje. Viene bien para enviar mensajes cortos mientras ves una película o juegas.
Salir del modo superpuesto:
Para cerrar el modo de acceso rápido a Xbox Live Messenger sólo tienes que pulsar la misma combinación que para acceder a él, Windows + M. También puedes usar el botón Guía de tu mando a distancia o del pad y acceder al menú general de Xbox Live. Si haces esto, también se cerrará la ventana de Messenger inmediatamente.
Cambiar de conversación en modo superpuesto:
Puedes tener más de una conversación abierta, igual que en Windows, claro. En ese caso, además, puedes cambiar de una a otra con sólo pulsar las teclas Control y el cursor derecho (->). Si estás en el modo superpuesto, verás un icono al recibir mensajes por la conversación que no esté en primer plano. Así sabrás si te han escrito mientras seguías otra conversación.



PEUGEOT RECOMIENDA TOTAL

PEUGEOT SERIE ESPECIAL XBOX 360

LLÉVATE UN PEUGEOT SERIE ESPECIAL XBOX 360 DESDE **10.300 €**
CON SEGURO A TODO RIESGO GRATIS.



TE LLEVAS UN PEUGEOT. TE LLEVAS UNA XBOX.

Con la nueva Serie Especial Peugeot Xbox 360 puedes elegir entre la agilidad y deportividad del Peugeot 207, la estabilidad y el sobresaliente comportamiento en carretera del Peugeot 307 o la luminosidad y visibilidad panorámica del Peugeot 307 SW. Porque con todos ellos, además, **te llevas una Xbox 360 con volante de regalo.**

SERIE ESPECIAL XBOX 360: Peugeot 207 desde 10.300 € con seguro a todo riesgo gratis, Peugeot 307 desde 12.480 € y Peugeot 307 SW desde 16.280 €.





PEUGEOT FINANCIACIÓN

Gama 207: Consumo mixto (L/100 km): entre 4,5 y 7,2. Emisiones CO_2 (g/Km): entre 120 y 171. Gama 307: Consumo mixto (L/100 km): entre 4,9 y 8,8. Emisiones CO_2 (g/Km): entre 120 y 210.

Oferta Xbox 360 con volante inalámbrico de regalo, limitada a las versiones 207 Urban y X-Line, 307 berlina XR y D-Sign, 307 break D-Sign y 307 SW, para clientes particulares con pedido realizado en el mes de abril y vehículo matriculado antes de fin de mes. Precios recomendados Peugeot 207 3p URBAN 1.4i 75 CV, 307 3p XR 1.4i 16v 90 CV y 307 SW 1.6i 16v 110 CV. Península y Baleares. Incluye impuestos, transporte y Plan Prever. Oferta válida para vehículos matriculados hasta fin de mes. Modelos visualizados: 207 RC, 307 XSi y 307 SW XSi. Seguro a todo riesgo durante 1er año gratuito con franquicia de 180 € con la compañía Pelayo Mutua de Seguros. Oferta válida para particulares que adquieran un turismo Peugeot 207 (excepto modelo 207 CC) financiando con Peugeot Financiación un mínimo de 3.500 €.

Splinter Cell ConViction

Sam Fisher está fuera de la ley, pero sus dotes de súper-agente no le han abandonado. La mejor saga de Tom Clancy se reinventa a sí misma como jamás podrías haber imaginado.

COMO UN DÍA DE FURIA CUALQUIERA

Uno de los aspectos más llamativos de este juego será la reacción de las multitudes ante la presencia del protagonista. En ConViction podremos empujar a los transeúntes, robarles el teléfono móvil o la cartera. Las miradas son el espejo del alma y, en una situación donde hay un fugitivo peligroso cerca, la policía sí estará cuando la necesiten. También los controles se están adaptando para que haya multitud de posibilidades, sin necesidad de usar combinaciones. Un botón dará lugar a varios movimientos, según la situación, pero sin llegar a la criticada sencillez de Gears of War, por ejemplo. Además, los lugares en que se desarrollará el juego serán bastante habituales y cualquiera se sentirá cómodo en ellos.





SPLINTER CELL CONVICTION

EDITOR: UBI SOFT | **DES:** UBI SOFT MONTREAL | **JUGADORES:** N/A | **PORCENTAJE COMPLETADO** 50%

XBOX LIVE: CASI TODO | **PERSONALIZACIÓN:** USA EL ENTORNO A TU ANTOJO

LANZAMIENTO: DIC 2007

AUTOR: OXM Marble



Cuando salió la primera Xbox al mercado, se habló de ella como la última máquina de su generación, la más potente. Pero tuvo que llegar un juego concreto para que de verdad se hablara de un salto respecto a lo "ya visto". Ese título no fue otro que ***Tom Clancy's Splinter Cell.*** Su baza principal era la forma en que usaba técnicas de iluminación que sólo una consola podía permitirse en aquella época. Las sombras jugaban con el protagonista y eran un elemento más a tener en cuenta. Era lo que hacía falta en aquel momento, en que los gráficos empezaban a aportar cada vez menos y los diseñadores parecían obcecados en que nos costara distinguir entre dos títulos con un primer vistazo. Eso mismo es lo que el próximo ***Splinter Cell*** va a conseguir en su siguiente aparición, sólo para Xbox 360 y PC, donde dejará claro cuál es el significado de nueva generación.

»Sam ha pasado a ser un "cazador", pero sin dejar atrás al viejo Fisher

Dos años de desarrollo dan para mucho cuando se está en Ubi Soft. Una compañía que puede presumir de un campus propio con 1.500 personas, que serán la base para la próxima revolución en el campo audiovisual canadiense y, por extensión, mundial. Pero no hace falta mirar al futuro, sino al tiempo que ha pasado desde que acabó el desarrollo de *Splinter Cell Chaos Theory.* Ese periodo es lo que ha necesitado un equipo de Ubi Soft Montreal, encargado de continuar con una historia salida de la factoría de ideas de Tom Clancy. Sí, son los mismos que tienen dos plantas más abajo a gente metida de lleno en *Assasin's Creed*, que trabajan puerta con puerta con el equipo *Rainbow* y que han estado involucrados en títulos como *Beyond good & evil* o *Prince of Persia*.

Para esta entrega se habla de evolución en todos los aspectos. Si en *Chaos Theory* y anteriores la base eran la infiltración, los gráficos o la jugabilidad, la falta de emociones resultaba una diferencia obvia respecto a la experiencia brindada por una película o un libro. El tipo de misiones y la linealidad tendían a hacer el conjunto algo repetitivo. En la siguiente entrega, ese *Double Agent* que sirve como presentación a este ***ConViction,*** que llegará en unos meses, se añadió una historia y una descripción compleja de los personajes. El siguiente paso es una evolución en el estilo de juego tan radical que se puede ver como una revolución.





CONVICTO CONVENCIDO BUSCA VENDETTA

Sam Fisher era un profesional con todo controlado. Sus misiones como Splinter Cell estaban siempre bajo la tutela de una organización casi todopoderosa. Pero en Double Agent las cosas se fueron de las manos y ahora tiene demasiados problemas para actuar de la forma habitual. En realidad, se puede ver como la dirección lógica, el resultado de una historia que debe estar a la altura de una licencia de Tom Clancy, en lugar de seguir la norma de otras franquicias que repiten el sistema de juego una y otra vez.
Con Sam apartado de sus menesteres habituales, cierta pérdida que le supuso un duro golpe y un cartel de "Continuará" al final de su última aventura, complicarle la vida era una tentación que en Ubi Soft no podían resistir. Así, tras recibir noticias de una vieja amiga, nuestro protagonista tendrá que volver a Washington y pedir ayuda a quien le había pagado la nómina durante bastante tiempo, Third Echelon. Pero las cosas no están como las dejó y esa organización, inexistente salvo para unos pocos, ahora ni siquiera está en la memoria de quien se aprovechó de ella. Es más, su mejor ex-agente tendrá que enfrentarse a su pasado y verse las caras con alguien familiar, que posee todo ese poder que a Sam le vendría de perlas ahora.
El protagonista de esta historia nueva debe esconderse entre los civiles que antes protegía, pero cuya pérdida se consideraban daños colaterales cuando era agente del Gobierno. Le persiguen, aunque no está claro hasta qué punto hay motivos para ello. Por lo tanto, no puede bajar la guardia en ningún momento y ha de reaccionar instintivamente. Además, los recursos son limitados y necesitará usar el entorno a su favor. No debe limitarse a pasar por los escenarios como si se tratara de decorados. Por lo tanto tendremos que pensar y dejar que Sam nos ayude a hacerlo a su manera.



Las multitudes te pueden ayudar a ocultarte o ser tu mayor fuente de problemas.

EL VIEJO FISHER DE SIEMPRE

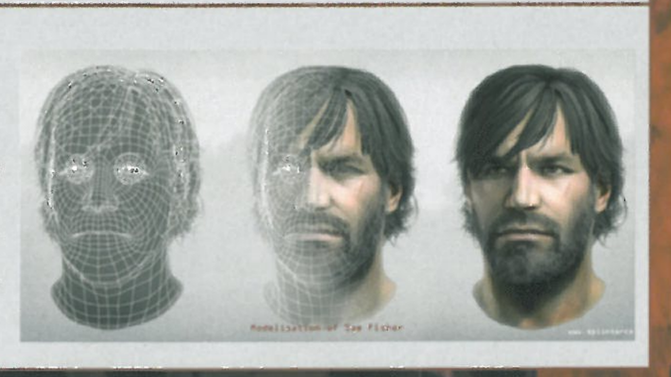
El sigilo sigue mandando. Sam seguirá ocultándose cuando haga falta, incluso debajo de mesas y en rincones que habían estado inaccesibles en anteriores entregas. Es más, las nuevas posibilidades darán lugar a situaciones mucho más creíbles, con momentos de sigilo e infiltración que dejarán en pañales a todo lo visto hasta ahora.


Sam podrá volcar una mesa y usarla de escudo.

El cuerpo a cuerpo está asegurado.

EL CARETO DEL NUEVO SAM

Sam no es un jovenzuelo, pero con barba y pelo largo teñido de negro bien parece uno más entre las tribus urbanas. Su bandolera se llenará poco a poco con diversos utensilios, que vendrán bien a lo largo de las misiones. Su rostro mostrará reacciones ante lo que le acontezca. Las sombras afectarán a su cuerpo, incluso las que generen sus brazos y atuendo sobre sí mismos. Todo un despliegue de medios que sirve para dotarlo de personalidad.




Eliminar enemigos sin hacer ruido es todo un arte.


No tienes armas ni 'gadgets': sólo tus brazos.

Nosotros ponemos los juegos, tú la música.





PONLE MÚSICA A NUESTROS TRAILERS CON XBOX SOUNDTRACKS
Y PODRÁS GRABAR TU CANCIÓN EN UN ESTUDIO

Entra en nuestra web, elige el trailer de uno de nuestros juegos y ponle música con el programa Xbox Soundtracks. Si eres de los más votados, podrás grabar tu tema en un estudio con el equipo de Universal Music. Anímate a participar y sigue los pasos de Scissor Sisters: este original grupo americano nos ha dejado una remezcla exclusiva de She´s My Man para el juego Halo Wars, que ya puedes escuchar en nuestra web.



¡NO TE QUEDES FUERA!
ENTRA EN WWW.XBOX.COM/ES-ES/MUSIC
Y PARTICIPA A PARTIR DEL 9 DE MAYO

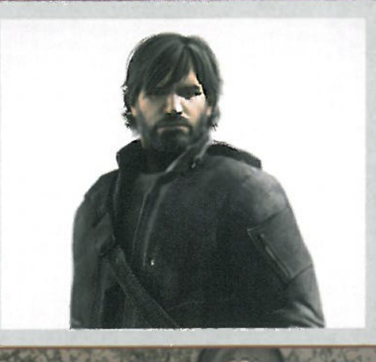


CÁMARA Y ACCIÓN

En cuanto al aspecto, el objetivo es hacer algo más cercano a una película que a un juego ultrarealista. Es totalmente lógico, ya que estamos acostumbrados a ver determinadas situaciones sólo en el mundo del cine o la televisión. Afortunadamente, ciertas escenas no son habituales en vivo y en directo. De ahí que se empleen filtros de granulado, desenfoque, distorsión por el calor, deslumbramiento... Vamos, buena parte del repertorio que el chip gráfico de Xbox 360 se puede permitir.

El empleo de la iluminación también es un punto destacable. La luz se meterá en todos los rincones de forma realista y creará sombras allí donde esperemos. Cada personaje y objeto tendrá su sombra; es más, muchas veces será la mejor manera de averiguar qué sucede a la vuelta de una esquina o al otro lado de una ventana. Una ayuda extra de parte de los elementos meteorológicos y físicos, que viene que ni pintado en un juego de sigilo, infiltración y suspense cinematográfico.

De la misma forma que la luz, el sonido viajará por todos los rincones del juego y vendrá a suplir aquella barra de anteriores Splinter Cell, que ayudaba a saber si estábamos bastante ocultos. Un ruido nos pondrá alerta y, dependiendo de dónde se produzca, nos ayudará tanto como si viéramos lo que hay detrás de una pared. Es más, cada superficie dejará pasar el sonido de una forma característica, atenuado o con efectos de eco y reverberación. Todo sea por el realismo.



DESMONTANDO A SAM

Las películas que han servido de inspiración para esta quinta entrega de Splinter Cell son todo un recorrido por el cine de acción. Bond podría considerarse omnipresente, pero el Matt "Bourne" Damon más frío y calculador también se identifica a la perfección con el Sam Fisher renovado, que parece haber sufrido un lifting y adoptado el aspecto de Sawyer de Perdidos.



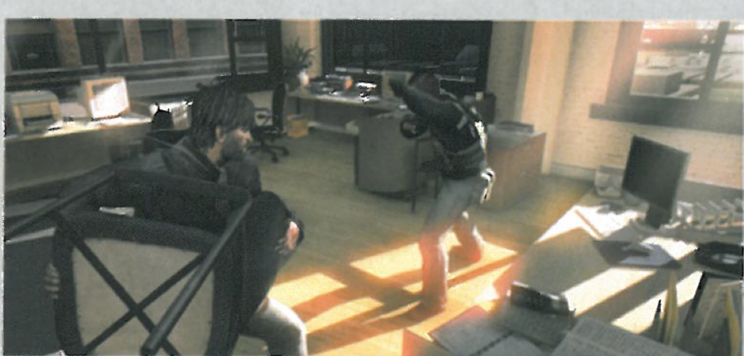
»Third Echelon le proporcionaba a Sam Fisher poder, pero no libertad para usarlo a su antojo

IMPROVISACIÓN

Entre lo que permite la potencia de las consolas de nueva generación, además de gráficos mejorados, está una interacción más completa con los elementos del escenario. Lo que vemos en Conviction, sobre una mesa, tras una puerta o al otro lado de un cristal es susceptible de ser utilizado. Sin embargo, hacer creíbles muchas acciones cotidianas y poco frecuentes en los videojuegos es más complicado de lo que parece. Por poner un ejemplo, para definir el modo en que Sam coge una silla mientras anda o corre se han necesitado ocho meses de desarrollo. La buena noticia está en que ese trabajo ha servido también para otros muchos objetos y ha sido la base para hacer todo un mundo lleno de posibilidades. No será lo mismo vaciar una mesa con las manos, para así crear cierto caos, que acercarla a una puerta para atrancarla. Sin embargo, al igual que nuestro protagonista, los "malos" también podrán hacer un uso complejo de todo cuanto hay en el escenario.
Ya sea para engañarnos y hacernos creer que nadie ha pasado por un pasillo o para entretenernos en una persecución, veremos comportamientos que nunca antes habían sido posibles. Los cristales de un anuncio, las taquillas abiertas en un almacén... aún está todo en proceso de estudio y validación, porque las posibilidades son tantas que se necesita tiempo para que nada se vaya de las manos. Imaginad, por un momento, que más de 200 personajes se encuentran en una manifestación, provocas algo de confusión con un par de disparos al aire, la policía irrumpe armada hasta los dientes, los helicópteros se acercan para buscarte y todo se vuelve un caos. Si a esto se une, encima, que cada personaje puede protegerse, huir, usar el mobiliario de alguna forma o chocarse en plena carrera... ¡con nosotros en medio!, la cosa podría ser de todo menos divertida. Todo este mundo de diversión y caos de inteligencias artificiales es lo que nos promete este esperado título.

EN DEFENSA PROPIA

En los enfrentamientos se podrán utilizar diversos tipos de armas. La situación estará más complicada que cuando Third Echelon proveía de todo cuanto hiciera falta, pero el mercado negro nos abastecerá de un buen arsenal. Sin embargo, el efecto de mostrar un arma en público hará que nos reservemos esos momentos para situaciones especiales y que no siempre disparemos a matar. Es más, Sam Fisher no es un asesino de inocentes ni un psicópata, con lo que resultará al menos muy difícil agredir mortalmente a un civil o causar daños colaterales de forma intencionada. De eso se encargará el propio juego, aunque aún está por ver hasta qué punto o de qué manera serán penalizadas determinadas conductas. Al hablar de daños colaterales también se deben tener en cuenta las coincidencias. Una bombona de gas en un carrito de perritos calientes, un puesto de vigilancia y un soleado día de domingo, con cientos de personas paseando, pueden dar mucho juego a una táctica para llamar la atención. Lo bueno de esto es que las posibilidades se verán jugando, no con normas cerradas porque el juego obligue a ello. Gracias a la física que afecta a todos los elementos del escenario y a que los personajes se mueven o reaccionan ante lo que tienen delante en cada momento, resultará casi imposible repetir dos situaciones idénticas. Algo que invita a repetir niveles.



Una silla no se coge de la misma forma siempre ni se usa de la misma manera.



SIEMPRE ALERTA

Lo que no parece abandonar a Sam es una barra situada en alguna esquina de la pantalla. Esta vez se trata de advertir el nivel de peligro o alerta, de manera que ante una situación comprometida deberemos buscar un escondite y esperar, o mezclarnos entre la multitud para evitar conductas sospechosas. Esto, hasta que todo vuelva a la normalidad. Además de este nivel de "perseguido", podremos ver una amplia colección de ayudas según la situación. Para empezar, una muy curiosa y que sirve para evitar tutoriales aburridos, es que algunas ventanas que aparecen y nos muestran lo que el viejo Sam haría con lo que tiene a mano. Por ejemplo, veremos un vídeo corto, en el que patea una silla para empujar a un policía y acto seguido ganarle la espalda a otro agente. A partir de ahí, es cosa tuya. Parece complicado, pero aparentemente funcionará como la seda. Otra situación puede invitar a mezclarnos entre la gente, para lo que nos sugerirá coger prestado un periódico y unas gafas, así como pasear entre la multitud con paso tranquilo y sin mirar directamente a ningún guardia o, por el contrario, pulsar el botón X para sentarse en un banco mientras las palomas se acercan a comer.



Antes de que llegue la caballería, la zona suele despejarse de civiles.

Por regla general, podemos hacer todo lo que veamos a los demás ciudadanos en uno de sus días habituales. Comer, beber de una fuente, hablar por el móvil que acabamos de robar... Si la barra de peligro se vuelve roja será mejor que Sam tire lo que tenga entre manos y busquemos otra alternativa. Si vuelve al color verde, habremos triunfado. En cuanto a nuestros perseguidores, tendrán la capacidad de mirar en sitios raros y agacharse para buscarnos. Abrirán puertas de armarios y saltarán sobre escritorios si hace falta o subirán y bajarán escaleras, con lo que conviene tener siempre todo controlado y pensar en los posibles beneficios o puntos débiles de un escondite antes de usarlo. Para controlar la situación podremos cambiar entre primera y tercera persona. De esta forma observaremos al detalle lo que sucede a nuestro alrededor. Pero también será más sencillo para evitar que nos cojan por la espalda, sobre todo en las escenas de lucha.

MÁS MUSAS PARA SAM

Hay algo más que se ha tomado prestado, aunque aún es pronto para explicar cómo se implementará definitivamente. Quien haya jugado a Gears of War habrá agradecido infinitamente que con sólo pulsar un botón la cámara gire y muestre dónde está la acción. En Conviction habrá un método similar para que no nos perdamos nada interesante. Esto entra dentro del sexto sentido que caracteriza a Sam Fisher. Un modo especial hará que todo el mundo se vuelva borroso para así poder atender a lo que de verdad interesa y que aparecerá perfectamente nítido. También se ha intentado dar una sensación de continuidad con la forma de presentar las misiones. Éstas serán relativamente cortas, con la posibilidad de superarlas de formas diferentes, pero cuyo cumplimiento será casi siempre obligatorio para poder continuar. Además, los teléfonos móviles ayudarán a tener claros los objetivos.

SEGA QUIERE DAR GUERRA

EL APOYO INCONDICIONAL QUE LA COMPAÑÍA DEL PUERCOESPÍN AZUL HA DADO SIEMPRE A XBOX SIGUE DANDO SUS FRUTOS Y LA NUEVA GENERACIÓN NO PODÍA SER MENOS. PARA MUESTRA...



AUTOR:
OXM Maeso

Xbox cuenta con muchos apoyos en el país del sol naciente, muchos en nómina dentro de esa vasta y prolífica máquina de hacer juegos que se llama Microsoft Game Studios, pero muchos otros en las compañías independientes, las denominadas 'Third Parties'. Pero de entre estas (qué decir de Capcom, Konami o Tecmo) destaca Sega, aquella 'grande' del mundo del videojuego. Su apoyo en nuestra primera Xbox fue total, con títulos exclusivos del calado de *Panzer Dragoon Orta* o *Shenmue 2*, los dos 'retrocompatibles' preferidos de un servidor. Pero su apoyo a Xbox 360 no va a ser menor. Por si alguien lo dudaba, aquí va una avanzadilla del recital que nos espera.









VIRTUA FIGHTER 5

VIRTUA FIGHTER 5

EDITOR: SEGA	**X. LIVE:** N/A	**JUGADORES:** N/A	**PORCENTAJE COMPLETADO**
DESARROLLADOR: AM2		**PERSONALIZACIÓN: TRAJES Y OBJETOS**	

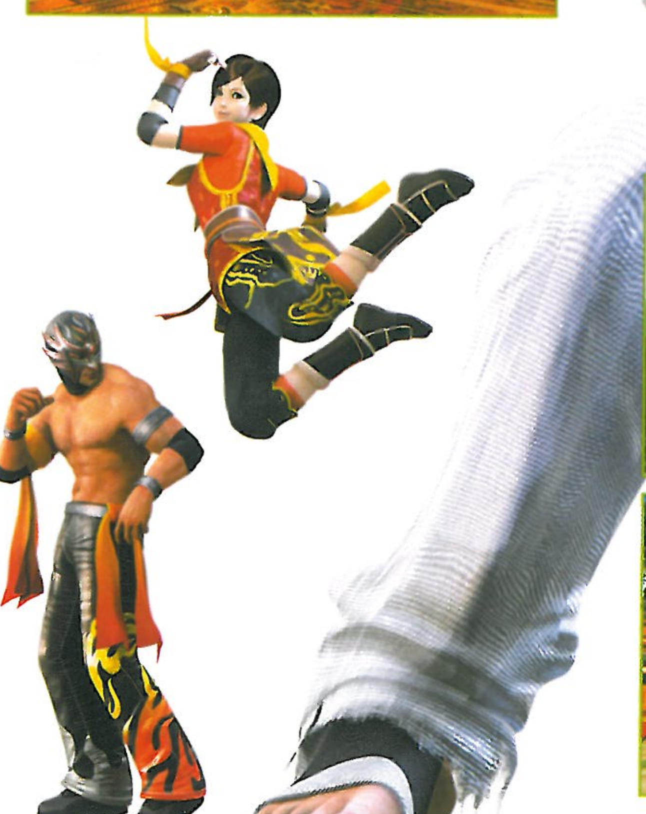
LA SAGA MÁS LONGEVA DE LOS VIDEOJUEGOS DE LUCHA TRIDIMENSIONAL SE ESTRENA EN LA MÁQUINA DE MICROSOFT CON MEJORAS EXCLUSIVAS

Decir *Virtua Fighter* es decir mucho, aunque a lo mejor muchos de vosotros no andabáis pensando aun en videojuegos allá por el año 1993, cuando Sega sorprendió al mundo al lanzar la primera recreativa de lucha en 3D. Las múltiples secuelas han reinado en los salones de medio mundo temporada tras temporada, al igual que en las versiones de videoconsola que consiguieron ver la luz. Ahora, muchos de vosotros habréis oído el éxito del título en una consola de nueva generación reciéntemente estrenada. Olvidarlo. Esta primavera, la quinta entrega de *Virtua Fighter*, tal vez el arcade de lucha 3D más puro y elegante, llega a tu Xbox 360, y lo hace con un porte directo desde la placa Lindbergh (la última maravilla de Sega para máquinas arcades). Y además de incorporar todas las novedades, luchadores y modos de juego de la versión de 'esa otra consola', llega con mejores exclusivas.

De momento, la versión para la consola de Microsoft contará con un mejor sistema de 'anti-aliasing', soportará control analógico y contará con una mejorada inteligencia artificial, esto último gracias a los datos que se han recopilado en las máquinas recreativas de ***Virtua Fighter 5*** en todos estos meses desde su lanzamiento. Además, habrá un mejor sistema de entrenamiento y las partidas en Xbox Live no van a tener comparación con cualquier otro servicio online.









EN DESARROLLO

SEGA RALLY

SEGA RALLY
EDITOR: SEGA | **X. LIVE:** N/A | **JUGADORES:** N/A | **PORCENTAJE COMPLETADO** 60%
DESARROLLADOR: SEGA RACING STUDIOS | **PERSONALIZACIÓN:** COCHES A TU MEDIDA
LANZAMIENT OTOÑO 2007

EL CLÁSICO JUEGO DE CONDUCCIÓN VUELVE CON LA FRESCURA QUE LO HIZO FAMOSO

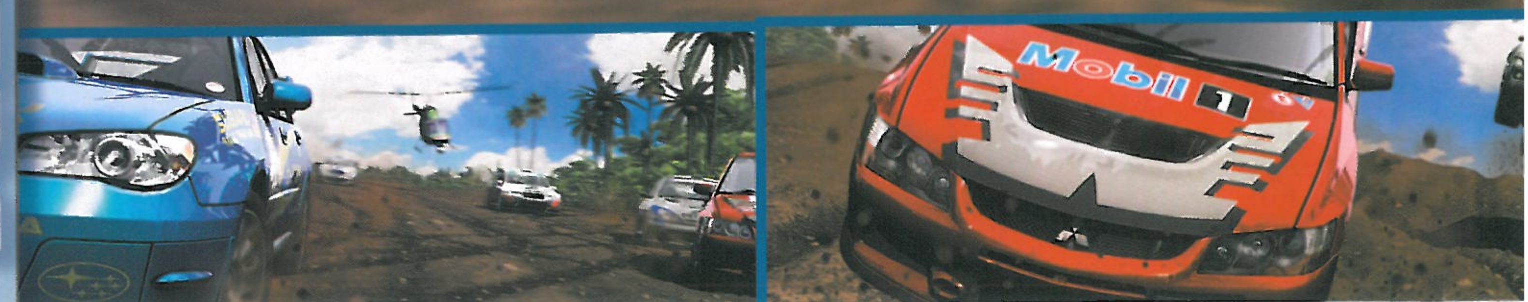


AUTOR: OXM Maeso

En 1995 apareció en los salones recreativos de medio mundo una máquina de Sega que hizo que se nos saltaran las lágrimas a todos aquellos que pasábamos la vida entre aquellas inmundas paredes. ***Sega Rally*** supuso un punto de inflexión en el género de conducción, un juego arcade hasta 'las trancas', con una jugabilidad inmediata y accesible y, lo mejor de todo, divertida desde el minuto uno. El juego caló en todo aquel al que le gustara el género y aún se recuerdan sus míticos niveles. Pero, con el paso del tiempo, la saga ha intentado volver con diferentes secuelas no demasiado acertadas para distintas plataformas, tal vez por que se dejó llevar por la moda imperante en los juegos de rallys: el realismo absoluto y la simulación más exigente.
Precisamente para intentar resucitar la saga, el flamante nuevo equipo de desarrollo de Sega afincado en Reino Unido, Sega Racing Studio, pretende volver a los inicios, recuperar la jugabilidad del título original, pero sin abandonar la profundidad de los simuladores de última generación. Así, se atreven a sentenciar con la frase: "El rally ha muerto. Larga vida a ***Sega Rally***". Además, para poner el acento en la recuperación de las viejas costumbres, el título comparte el mismo nombre que el juego original, sin añadidos.

> »La conducción arcade más clásica ha vuelto

Para demostrarnos este cambio de rumbo y sus bondades, parte del equipo de desarrollo visitó Madrid hace unas semanas. En el evento tuvimos ocasión de ver el juego en movimiento y, aunque todavía le falta bastante trabajo de desarrollo, ya mostraba maneras.
El circuito donde se desarrollaba la única carrera que pudimos contemplar se encontraba en una isla paradisíaca, con anchos caminos de barro que discurrían entre cascadas, lagos y una vegetación exuberante. Una carrera en grupo con seis coches dándose golpes en cada curva, llenando de barro sus carrocerías y hundiendo sus ruedas en los cientos de arroyos que surcaban el trazado. Todo repleto de detalles, pero con ese colorido tan característico de del juego original.
El juego parece de lo más sencillo y adictivo y cuenta con un apartado técnico muy trabajado. Por ejemplo, destacaba la manera en la que los coches se deformaban tras los golpes o cómo quedaban marcadas sus rodadas en el barro de la pista. Y esas rodadas en el barro siguen ahí, vuelta tras vuelta, y se van acumulando. Tanto, que pueden llegar a formar un enorme charco en alguna curva y hacer que tomarla sea mucho más complicado. Esta interacción con los entornos —aseguran desde Sega— es total y afecta a la conducción, lo que hace que cada vuelta sea completamente distinta a la anterior.
Aunque el juego está aún en pañales, tiene buena pinta y promete diversión para todos los amantes de la conducción más arcade. Esto no es Colin McRae: es otro mundo.




XBOX 360 SEGA 2007
TODO SE DEFORMA
Los coches no son lo único que se deforma en este juego, también los entornos y superficies de los escenarios (el barro, la arena, la grava...) Y todo esto afecta a la conducción y al resultado de las carreras.
MUCHO COCHE
La conducción arcade más brutal promete diversión y adrenalina a partes iguales y todo, con una amplia selección de coches de todo tipo: elige entre los más de 60 modelos de lo más variado, con coches 4WD, 2WD o clásicos.

SEGA PREPARA EL GRAN ASALTO



THE CLUB

THE CLUB

EDITOR: SEGA | **XBOX LIVE:** N/A | **JUGADORES:** N/A | **PORCENTAJE COMPLETADO** 70%

DESARROLLADOR: BIZARRE CREATIONS | **PERSONALIZACIÓN: ELIGE A TU MATÓN**

LANZAMIENTO: OTOÑO 2007

UN SHOOTER FRENÉTICO QUE QUISO SER UN JUEGO DE CARRERAS

AUTOR: OXM Maeso

'El Club' es una organización mundial secreta controlada por una élite de gente asquerosamente rica, que incluye a presidentes de grandes corporaciones, miembros de diferentes aristocracias e, incluso, importantes pesos pesados de la política internacional. Este club organiza una competición ilegal, en la que sus participantes se matan unos a otros hasta que sólo quede un tipo en pie, en una especie de competición de gladiadores del siglo XXI. Los participantes que se enfrentan a los desafíos secretos de ***The Club*** tienen sus propias motivaciones, desde la codicia hasta la simple sed de sangre.
Hasta aquí llega el argumento del juego (es decir, un juego sin argumento alguno), un título que, sólo en apariencia, es un frenético shooter en tercera persona, con una factura técnica envidiable. Pero es que los chicos de Sega no lo catalogan como un shooter, ellos lo llaman —agárrate— un "shooter/beat-em-up/juego de carreras". Esta mezcla imposible de géneros se explica de la siguiente manera: estamos ante un juego de tiros, un shooter en tercera persona, pero que presenta cada

»Un deporte no demasiado bueno para la salud

nivel como si de una carrera de coches se tratara. Hay que eliminar a los tipos que nos acechan, pero con los mejores tiempos posibles y realizando combos, etc. Aquí te dan una puntuación tras acabar el nivel (fases realmente cortas de unos 3 a 5 minutos) y premian el número de objetivos eliminados, la velocidad, el número de objetivos extras alcanzados, etc. Así, podrás repetir el nivel cientos de veces para mejorar tu puntuación. Aquí la gracia es ser el mejor en este brutal deporte, eligiendo a tu personaje y cargando con todo tipo de armas.













LANZAMIENTO: 29 JUNIO

PORCENTAJE COMPLETADO 90%

THE DARKNESS
EDITOR: TAKE 2
XBOX LIVE: N/A
DES: STARBREEZE
JUGADORES: 1-4
PERSONALIZACIÓN: N/A

The Darkness

Enciende tu consola y... saca el demonio que hay en tí

AUTOR: 0XM Maeso

LOS AFICIOANDOS a los comics de verdad (esos que leen algo más que lo que publica Marvel) conocerán la historia de Jackie Estacado, creada por genios del octavo arte de la talla de Marc Silvestri, Garth Ennis, David Wohl o Paul Jenkins. ***The Darkness*** es una excepcional serie publicada por Top Cow y que ahora, de la mano de uno de sus creadores originales (Paul Jenkins), se pasa al mundo de los videojuegos para regocijo de sus fans y de todo aquel videoaficionado que busque un juego con una historia original. Además, el juego ha sido desarrollado por Starbreeze, los creadores de aquella rara joya de Xbox que se llamó *Las Crónicas de Riddick*. Ya le hemos echado el guante al juego un buen número de horas y, como ya os avanzamos en el número 3 (cuando dedicamos nuestra portada al título), ***The Darkness*** va a ser un imprescindible para muchos de vosotros. Primero, porque cuenta con una historia excepcional y una ambientación única, que enganchará tanto a los fieles del cómic como a los profanos, pero, sobre todo, porque el juego resulta realmente adictivo, añade elementos realmente originales a su planteamiento de shooter y porque cuenta con un apartado técnico envidiable.

Como ya sabéis, en ***The Darkness*** nos metemos en el pellejo de Jackie Estacado, un joven miembro de la mafia neoyorquina que trabaja a las órdenes de su tío Paulie, una mala bestia que enseguida se convertirá en nuestro principal enemigo. Sobre todo, cuando intente regalarnos una muerte lenta y horrible por nuestro ▶▶



El juego es bastante violento, no nos vamos a engañar, y permite un gran número de formas de acabar con los enemigos. No hay que olvidarse que somos un miembro de la mafia.

Rodearse de un ejército de darklings es la mejor manera de salir de algunas situaciones realmente complicadas. Hay 20 tipos de estos demonios, cada uno con sus habilidades diferentes.

La ambientación del juego está realmente conseguida y los escenarios están cargados de detalles de todo tipo. Todo ello, con un aspecto gráfico que hace gala de las bonanzas de la nueva generación.

21 cumpleaños. Hasta aquí, la historia de Jackie ya promete varias horas de sangre y destrucción, lo que es muy apetecible por sí mismo, pero el mismo día de su cumpleaños nuestro protagonista se ve poseído por los aterradores poderes de la Oscuridad. Esto le da la excepcional habilidad de hacer surgir de su propio cuerpo a decenas de horribles demonios que acaben con sus enemigos en un instante. Ahora sí que nos apetece jugar a este juego, ¿a que sí?

Nuestros primeros minutos en el juego comenzarán por mostrarnos todo nuestro potencial y nos meterán de lleno en una historia genial, con cierta libertad de elección y movimientos, que nos llevarán por los bajos fondos de Nueva York.

Enseguida comenzaremos a hacernos con el control de un extenso arsenal, pero, sobre todo, con el control de nuestros oscuros poderes. Las armas convencionales se controlan con los gatillos del mando, mientras los poderes oscuros se despliegan con los botones LB y RB (lo que te obligará a utilizar los dos índides y los dos dedos corazón). Los poderes de la Oscuridad (que se irán ganando a medida que devoremos el corazón de más y más enemigos) nos pueden proteger del fuego, nos permiten guiar a algún demonio para que se cuele por lugares estrechos, nos abren alguna puerta o nos dan la opción de generar diferentes darklings para lanzarlos contra nuestros enemigos (y hay 20 diferentes: kamikaze, interrogador, ninja de los tejados...). Pero para tener suficiente energía oscura para desplegar, tenemos que refugiarnos en las sombras y huir de la luz. Por eso hay que dedicarse a destruir todas las farolas y luces a nuestro paso.

Hay que hacer desaparecer al tío Paulie antes de que nos haga un traje de madera y, para ello, hay que hablar con un gran número de personajes secundarios, seguir una apasionante historia llena de giros argumentales a través del enorme mapa de Nueva York e intentar controlar a los demonios que nos dominan.



Sacar información a los personajes secundarios del juego es fundamental para completar la aventura.

Uno de los modos online más originales nos permitirá enfrentar a nuestros darklings favoritos contra los de otros jugadores, generando batallas oscuras de lo más divertidas.

SÓLO ALGUIEN COMO TÚ PUEDE VALORAR OFERTAS COMO ÉSTAS.

SUSCRÍBETE.



LLAMA AL TELÉFONO 902 37 33 37 De lunes a viernes de 9 a 18 h
O ENTRA EN www.suscripcionesrecoletos.com

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
ENTRA EN LA NUEVA GENERACIÓN

Promoción válida sólo para nuevas suscripciones y hasta fin de existencias (100 unidades). Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular, no acumulable a otras ofertas o pormociones en vigor. El regalo no podrá ser canjeado, por otro ni por su valor económico.

Lo hemos jugado... ¡y lo queremos!

SÓLO EN XBOX 360

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

PUB: EMPIRE INTERACTIVE | **DEV:** BUGBEAR ENT | **JUGADORES:** 1-8 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 90%

XBOX LIVE: 2-8 | **A TU MEDIDA:** TBA

LANZAMIENTO: JUNIO 2007

FlatOut Ultimate Carnage

Señor policía ese coche ha chocado contra mi, treinta y dos veces seguidas...

AUTOR: OXM Xcast



SE ACABARON las carreras con coches brillantes y conductores experimentados. Llega la tercera entrega de ***FlatOut*** y con ella el caos y la destrucción a las pistas de carreras de la nueva generación. Destruye tu coche, el de tu rival o hasta el mismo circuito a base de golpes. Todo vale, con tal de llegar el primero, aunque acabes sin capó, ventanas ni puertas. Así de simple es ***FlatOut***.
Obviamente no supone ninguna innovación en el género, pero sí que propone una interesante evolución sobre lo visto en las anteriores entregas. Las cifras hablan por sí solas: 40 partes destructibles en cada coche, 8.000 objetos en cada circuito y hasta 12 vehículos por carrera. Mejora en todos los aspectos las creaciones previas de Bugbear Entertainment.
Además, sabe conservar la esencia de esta saga, convirtiendo a este juego en lo más parecido que podemos encontrar hoy en día a una lucha de gladiadores metalizados... Solo los más fuertes sobreviven. Y es que lo difícil no es ganar, sino seguir con vida tras un par de vueltas, porque los rivales son realmente agresivos y además gozan de una IA personalizada, capaz de guardarnos rencor eterno por ese par de "golpecitos de nada" que les propinamos en la primera carrera del modo campeonato. Y porque no sólo de carreras vive el piloto de ***FlatOut***: también deberemos sobrevivir al circuito oval en 'destruction derbys', conducir en contra dirección y vivir para contarlo o incluso jugar al "tú la llevas", con el incentivo de llevar una bomba adosada a los bajos de nuestro coche. Además. a todo esto hay que añadir un buen puñado de modos multijugador, para hasta cuatro jugadores a pantalla partida, y varios minijuegos en los que el conductor sale volando por el parabrisas. Neumáticos quemados, diversión y destrucción a partes iguales con compatibilidad obligada con partidas a través de Xbox Live.



APURANDO LAS CURVAS

VOLANDO VOY
Se ha aplicado física realista sobre 8.000 objetos en cada pista y en 40 piezas de cada coche, así que no te extrañe si tras un buen golpe desperdigas tu chasis por medio circuito.

ECHANDO CHISPAS
El cuidado en el apartado gráfico llega hasta los efectos de partículas. Agua, polvo, fuego e incluso la más pequeña de las chispas que nacen de un roce entre la carrocería y la pared lucirán mejor que nunca.

SE ME HA ROTO EL JUGUETE
El sistema de daños de cada coche llega más lejos que nunca, mostrando daño dinámico y localizado en cada parte de nuestro coche. Ya no volverá a ser lo mismo chocar contra una farola que contra un muro de hormigón.

CON ESTILO PROPIO
Hay tres clases de coches distintos, uno para cada estilo de conducción: de calle, carrera y derby. Siendo los de calle los más potentes, los derby moles capaces de destrozar lo que sea y los de carreras el término medio.

POR TIERRA, MAR Y...
Los obstáculos en nuestro camino serán el pan de cada día, variando el manejo y respuesta de nuestro vehículo. Atención a los bancos de arena, los ríos y las manchas de aceite... Habrá que conducir con precaución. O no.

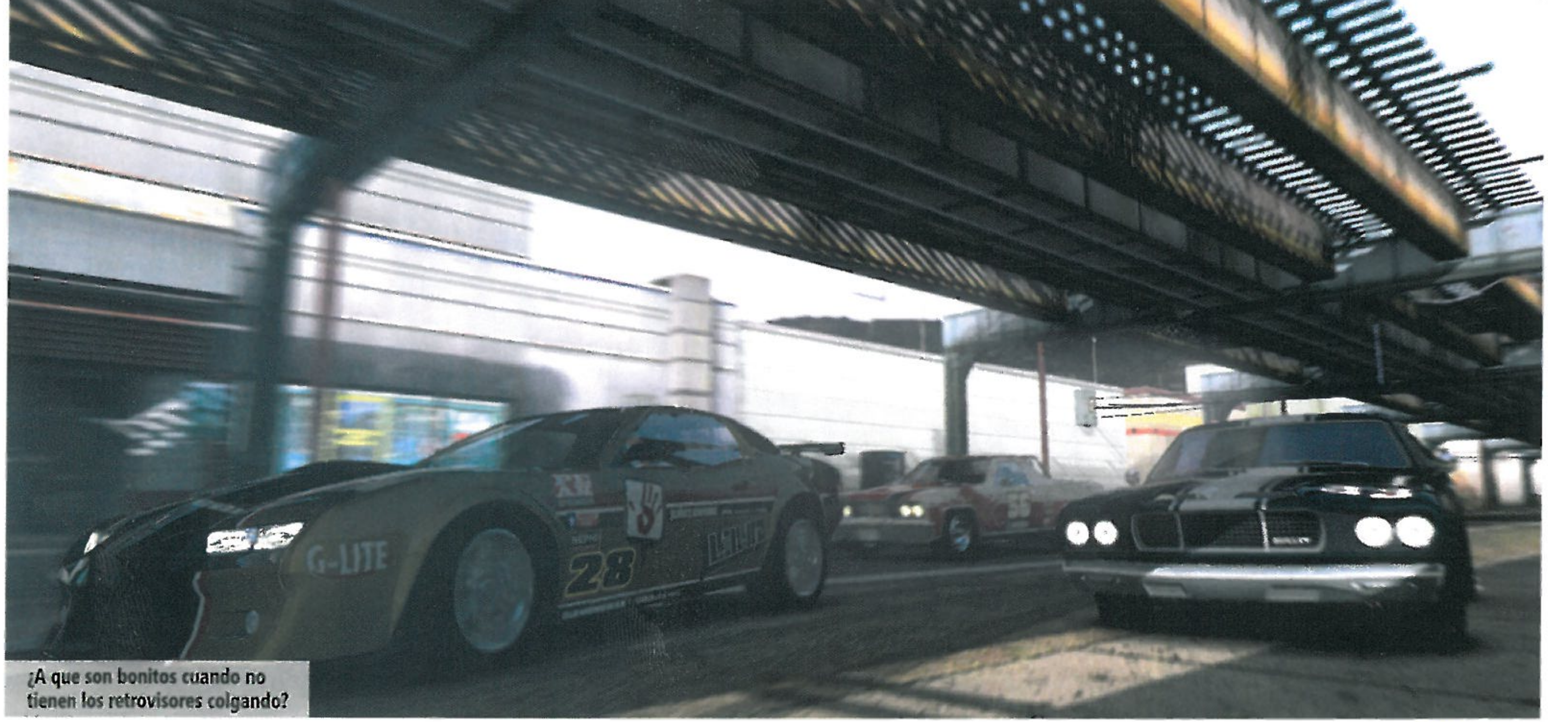
PERSONALIZA
En el taller podremos tener acceso a nuevas piezas y diseños para nuestro bólido e incluso comprar packs completos de mejora si lo de mancharse las manos de aceite no es lo nuestro.



»Confía en nosotros. FlatOut Ultimate Carnage va a ser algo salvaje, agresivo y, sobre todo, muy divertido



Este coche va como pez en el agua, literalmente.



¿A que son bonitos cuando no tienen los retrovisores colgando?

Lo hemos jugado... ¡Y lo queremos!

SÓLO EN XBOX 360

OVERLORD

PUB: CODEMASTERS | **DEV:** TRIUMPH STUDIOS | **JUGADORES:** 1 | **PORCENTAJE COMPLETADO** 90%

XBOX LIVE: 2 JUGADORES (COOPERATIVO) | **A TU MEDIDA:** TBA

LANZAMIENTO: VERANO 2007

Overlord

Conviértete en el malo de la peli y dirige a un ejército de demonios

AUTOR: OXM Maeso



YA OS HABLAMOS hace unos meses sobre ***Overlord***, un original juego, exclusivo para Xbox 360, que mezcla acción, estrategia, puzzles y hasta una pizca de rol. Un título al que ya hemos echado el diente y que, tras largas horas de mazmorra en mazmorra, nos ha cautivado sin remedio. Y es que convertirse en el malo del cuento y contar con un ejército de bichejos que siembran el mal a un movimiento de nuestros dedos, engancha y mucho.

Y es que todo pinta muy bien desde el principio, en el momento en el que nos metemos en la piel de una antigua deidad del mal, derrotada hace años por varios caballeros y relegada al olvido. Afortunadamente, un puñado de lacayos repugnantes han conseguido hacernos resucitar y, enseguida, se ponen a nuestro servicio. Tras tantos años fuera de juego, el mundo se ha convertido en un apestoso lugar idílico, donde el bien triunfa por todas partes. Esto no puede seguir así, y habrá que poner todo nuestro empeño en volver a levantar nuestro imperio de caos y destrucción. Para ello, primero tendremos que recuperar la fuente de nuestro poder, un orbe de energía, y habrá que volver a levantar nuestra derruida torre-fortaleza.

Nuestros primeros pasos en el juego nos ayudan a manejar a nuestro personaje, el imponente y terrible ***Overlord***, una especie de calco del Sauron de El Señor de los Anillos, con el que podemos dar golpes armados con diferentes armas. Pero éste es un recurso que utilizaremos más bien poco, porque para el trabajo sucio ya tenemos a nuestros esbirros. Desde el principio podremos acompañarnos con un pequeño ejército de ellos que comenzará siendo de un máximo de cinco, pero que con el tiempo llegará a estar formado por más de 40 criaturas. Con un poco de práctica las decenas de despreciables y estúpidas criaturas se convierten

EL DURO DÍA A DÍA DE UN DEMONIO

ENEMIGOS FINALES
En el juego tendremos que llegar a controlar con nuestra maldad hasta cinco reinos distintos, plagados de misiones con gordos enemigos de final de fase.

EL SEÑOR DEL MAL
No hay que engañarse: a todos nos gusta ser malos. Vende mucho más en un videojuego hacer el mal que ser el héroe guapo de la película. Sólo en el mundo virtual, provocar el caos es tan satisfactorio...

LA PRESENCIA ES IMPORTANTE
Hay que cuidar la percha, porque uno tiene una reputación que mantener. Por eso una de las mejoras más valiosas que podemos ir añadiendo a nuestro personaje son los complementos de su poderosa armadura.

SIMPLES PEONES
Verás caer a cientos de tus estúpidos esbirros, pero ese es un precio que hay que pagar para conseguir salir airoso en tu batalla. Ellos son sólo carne de cañón, pero asegúrate de estar rodeado de ellos para no sufrir en tus carnes.

PUZZLES Y PLATAFORMAS
En muchos momentos del juego, el control sobre los esbirros recuerda a un título de plataformas, ya que tendrás que hacer llegar a algunos de ellos a conseguir objetos, accionar mecanismos o abrir puertas.

TONTOS, PERO ENTRAÑABLES
La animación y comprotamiento de los esbirros están muy cuidados y por eso el juego está repleto de momentos de humor. Su ciega obediencia les hace tan entrañables...



»Ser malo es realmente divertido, sobre todo cuando tienes a un ejército para hacer el trabajo sucio por ti


A una orden nuestra comienza la destrucción.


En nuestra torre contaremos con la compañía de un guía y de un insoportable bufón, al que al menos siempre podemos golpear.

en una extensión de nuestro cuerpo y sólo necesitamos levantar una mano (esto es: dirigir el stick izquierdo del mando hacia un lugar concreto y pulsar el gatillo derecho) y nuestras hordas detrozarán cualquier cosa que encuentren, asesinarán a sangre fría a cualquiera con quien se crucen o saquearán toda clase de propiedades y bienes para nosotros. El control sobre los esbirros se vuelve bastante preciso con la práctica e incluso permite (manejando el stick drecho) el control directo de las mismas, cuando hay que llevarlas a través de caminos complicados o hacerlas activar algún puzzle (tus esbirros pueden activar palancas o mover mecanismos allá donde tu no llegas).

Nada más comenzar el juego tendremos a nuestra disposición a los esbirros parduzcos, los más débiles, lo que no les impide ser ciegos obedientes de nuestras órdenes (excelentes peones para saquear o sacrificar en grandes batallas). Con el tiempo controlaremos a los esbirros bermejos (resistentes criaturas de fuego que atacan a distancia), los verdes (asesinos despiadados y silenciosos) y los azules (magos que pueden curar a sus compañeros caídos). Así, el juego te arrastra a divertidas misiones de destrucción y caos repletas de acción directa, pero con un fuerte componente estratégico. La fuerza de tus ejércitos de demonios es la calve del éxito.

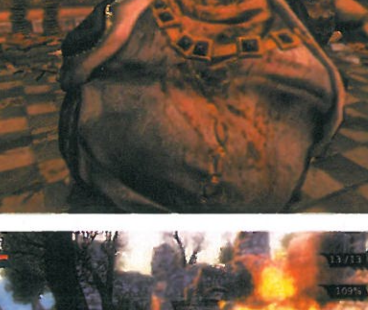
Pero el hecho de que dejes a tus huestes que se dediquen al trabajo sucio no impide que nuestro personaje crezca en experiencia y poder.
A medida que derrotemos enemigos y consigamos riqueza y objetos mágicos, conseguiremos nuevos hechizos que desplegar, además de armas y una armadura más brillante e imponente.
Y así, misión tras misión, conseguiremos levantar nuestro imperio de maldad y pasarlo en grande con este juego, al que no le falta el sentido del humor.

















Aunque nosotros somos malos, no podemos fiarnos de un zombie.

Guía de Running 2007

Ya en tu quiosco por sólo 2 €

- El **calendario de carreras** populares más completo
- **Julio Rey** y **Chema Martínez** nos cuentan sus planes de entrenamiento
- El **catálago más amplio de zapatillas** con 173 modelos, analizados por un experto en calzado deportivo.
- El **Maratón de Madrid**, contado en primera persona por cuatro periodistas de Marca.



EL DEPORTE MARCA

DETALLES

C&C 3 T. WARS

EDITOR: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADOR: EA LOS ANGELES

JUGADORES: 1-4

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

ONLINE: ESTO ES LA GUERRA

A TU MEDIDA: PON TU CARA EN EL JUEGO

C&C 3 Tiberium Wars

Una de las sagas más míticas de estrategia en tiempo real llega a nuestras Xbox 360, ¡y nos encanta!



Analizado por:
Gustavo Maeso
OXM Maeso

PARECÍA UNA MISIÓN IMPOSIBLE, pero parece que la estrategia en tiempo real se va a hacer un hueco en las videoconsolas. Pero claro, tenía que llegar Xbox 360 para obrar el milagro. Porque el género, rey indiscutible de los juegos de PC, lo ha intentado en numerosas ocasiones, pero nunca consiguió con éxito desengancharse de su adicción al ratón. Pero resulta que a *Command & Conquer*, una licencia mítica en esto de la estrategia, le sienta estupendamente su paso al mundo consolero.

Command & Conquer 3 ya triunfa desde hace un par de meses en los PC´s de medio mundo y esta exclusiva versión, fantásticamente adaptada para su manejo en la consola de Microsoft, pretende ganarse la confianza de todos los usuarios de Xbox 360. Y de momento, ya tiene la nuestra. Para los que no conozcáis la saga (¿dónde habéis estado los últimos años, encerrados en un refugio anti-nuclear?) os contaremos que nació en 1995, que se trata de una de las sagas más conocidas del género y que ya ha lanzado 16 títulos diferentes en el mundo del PC (entre nuevos lanzamientos, expansiones y recopilaciones). Pero el título que nos ocupa supone la tercera gran entrega de la línea argumental original, conocida como la 'línea Tiberiana'. Un regalo para su legión de fans que vuelven a poder disfrutar de más de 30 misiones con las tres facciones originales: la GDI (Global Defense Initiative), la maléfica Hermandad de Nod y los horribles alienígenas Scrin.

Esta tercera entrega nos sitúa en el año 2047, justo en el comienzo de la Tercera Guerra Tiberio, con un Planeta Tierra inundado del preciado, pero altamente contaminante, mineral. Hay muy pocas zonas sin contaminar en el planeta, donde se amontona la población superviviente y tu misión, como oficial de la GDI, es proteger estas zonas. Pero el malvado Kane, el líder de la Hermandad de Nod, ha vuelto (aunque se suponía que había muerto en la última entrega) y ha lanzado una ofensiva global contras las fuerzas de la GDI.

Como ya era tradición en la saga, este argumento no se nos narra con las ▶▶



GDI VS NOD EN XBOX LIVE

Las diferentes facciones de **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** pueden verse las caras a través de Xbox Live, faltaría más, y pueden hacerlo con cuatro modos distintos. El modo 'Versus' permite partidas libres y a muerte de dos a cuatro jugadores y el modo 'Capture & Hold' obliga a los contendientes a dominar una serie de puntos de control para ganar. El modo 'Siege' separa a los contendientes con unas barreras durante un tiempo, que estos deben aprovechar para armarse. Cuando las barreras se abren, gana quien destruya a sus enemigos. Y el modo 'Capture the flag' es el típico modo de captura de bandera: cógela y vuelve a tu base para ganar.

COMO SIEMPRE, EL MUNDO LIBRE SE LLAMA USA









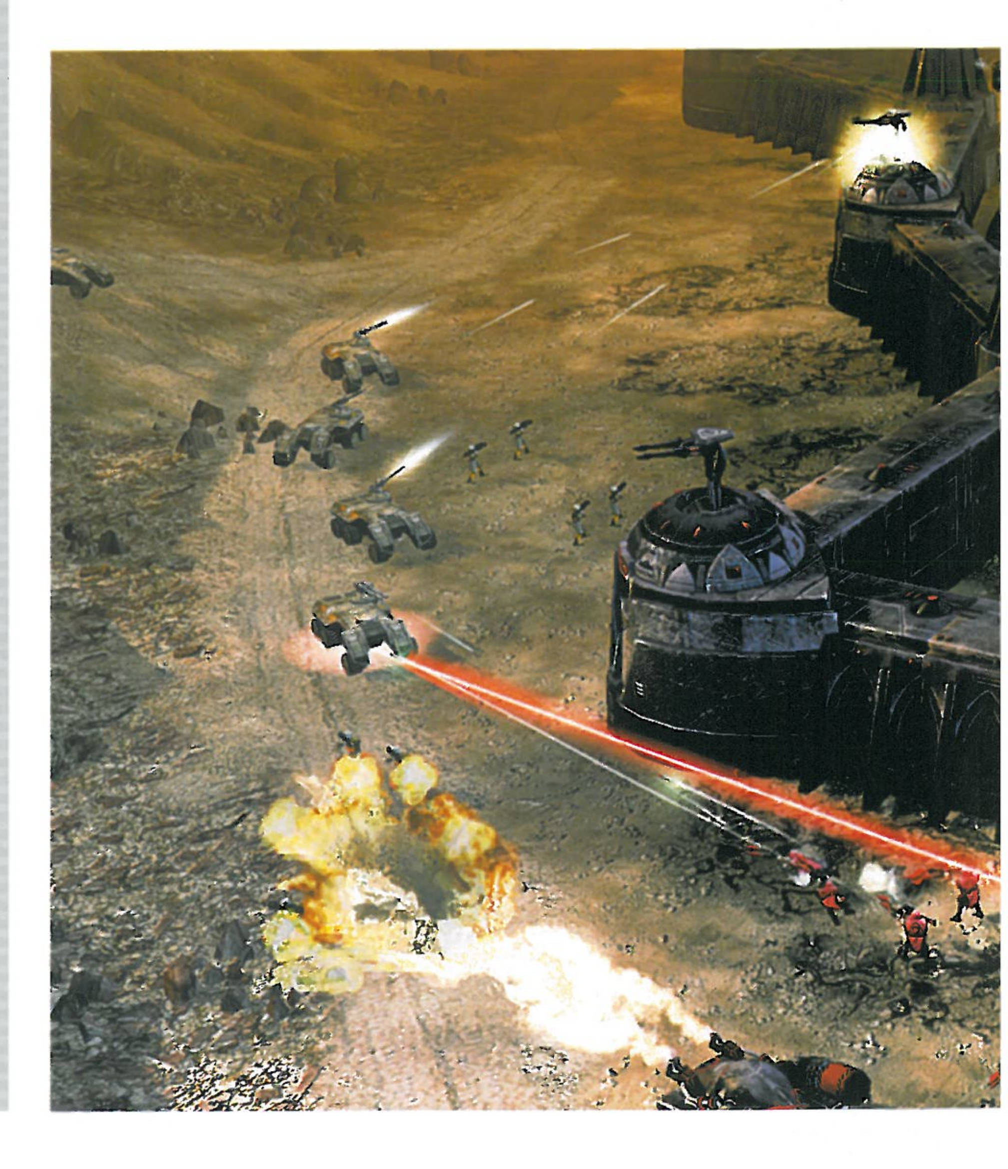




»Los sticks y los gatillos conseguirán que no eches de menos tu ratón

típicas escenas cinemáticas, sino con vídeos grabados con actores reales. Kane, el malo malísimo, vuelve a ser encarnado por el carismático actor Joshep D. Kuncan, aunque también nos encontraremos con Josh Holloway (Sawyer de 'Perdidos'), Jennifer Morrison (la guapa Cameron de 'House'), Billy Dee Williams (Lando Calrissian en 'Star Wars') o a Michael Ironside (el mítico Tyler de la serie 'V', que ha aparecido después en casi todas las series y pelis de ciencia-ficción del planeta), entre muchos otros actores. El resultado es una pequeña gran superproducción, con más de 90 minutos de vídeo en alta definición. Vamos, una auténitca película dentro de un videojuego.

Pero, aparte de lo bonito que es todo, el gran acierto es el juegazo de estrategia en tiempo real que tenemos entre manos y su fabulosa adaptación a los sticks de nuestro mando de 360. Los responsables de obrar el milagro han sido los miembros del estudio de Los Ángeles de Electronic Arts, que tienen en su curriculum títulos como *La Batalla por la Tierra Media*, su secuela o títulos de la saga *C&C*, como *Command & Conquer Red Alert 2* y *Command & Conquer Generals*. Aquí no echamos de menos el ratón en ningún momento, ya que una sencilla, pero eficaz, combinación de ambos sticks y los gatillos nos permiten girar la cámara, acercarla o alejarla, moverla por el mapa y seleccionar nuestras unidades de todas las formas posibles. Y para movernos por los diferentes menús de pantalla (los menús de los edificios o de las unidades) basta con mover el pad digital. Todo realmente sencillo e intuitivo, que ha pasado la prueba de algunos compañeros de redacción adictos a juegos de estrategia para PC. Además, nada más comenzar una



campaña habrá que superar un completo tutorial que te hará experto en el manejo del juego.
Una vez en faena, este ***Command & Conquer 3*** nos ha vuelto a demostrar lo mejor de la saga: la inmediatez en la acción y lo espectacular de sus batallas. Es cierto que hay que preocuparse por la construcción de algunas infraestructuras básicas y por la recolección de Tiberio (la base de nuestra economía de guerra), además de por la mejora constante de nuestra tecnología bélica. Pero aquí lo que manda es crear tropas, cada vez más sofisticadas, y enviarlas a los cuatro puntos del mapa para arrasar las posiciones de nuestros enemigos. Esto es realmente entretenido y sólo hemos encontrado una pega algo molesta, y es que la mayoría de las veces es casi imposible distinguir a las unidades de infantería por su aspecto similar y es muy difícil saber si se trata de un fusilero o un granadero sin seleccionarla para ver sus características o sin hacer un buen zoom sobre ella. Esto hace perder unos segundos muy valiosos en un juego tan frenético como éste, en el que tendremos que viajar por el mapa para controlar diferentes conflictos que se desarrollan a la vez. Una vez nos hemos hecho con los mandos y con el control de las unidades, ya podemos planear nuestra forma de acabar con la Hermandad de Nod, a base de generar las flamantes nuevas unidades (como los Avatar Warmechs o los Annihilator Tripods) o alcanzando tecnologías de destrucción completamente novedosas, como las tormentas de iones o las bombas de vapor de Tiberio. Todo, a través de algunos mapas gigantescos, todos ellos ubicados en el planeta Tierra. Además, tras acabar las campañas GDI y NOD, se desbloquea una nueva campaña donde dirigimos a los temibles Scrin. Y por si todo esto fuera poco, por supuesto el juego es compatible con Xbox Live, permite partidas multijugador con hasta cuatro oponentes y además es compatible con Xbox Live Vision, así que puedes mostrar tu geta.





LLUVIA DE ESTRELLAS

¿QUÉ ME PASA, DOCTORA?
Command & Conquer 3 es una pequeña película de ciencia ficción realmente conseguida, que te mete en el juego de forma excepcional. Entre los actores elegidos para dar vida a sus personajes, la más conocida por los jugadores españoles es Jenifer Morrison, la guapa doctora Cameron, de 'House'.



XBOX 360 VEREDICTO

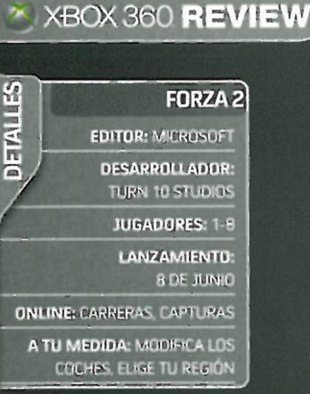
C&C 3

- Estrategia de la buena
- Modo online genial
- Un sistema de control acertado
- Poco detalle de las unidades
- No puedes jugar contra un PC

PUNTUACIÓN

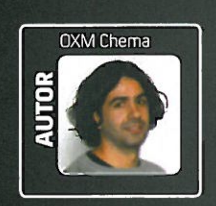
ESTRATEGIA DE LA BUENA AL ALCANCE DE TU MANDO

8,0



Forza 2

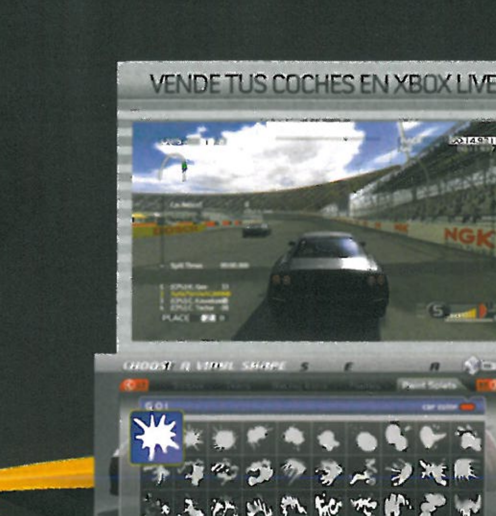
Sin ninguna duda, el mejor simulador de conducción para Xbox 360 (y también es apto para torpes)



VIVA LA SIMULACIÓN para todos! Soy de esos jugadores de medio pelo. Y odio, "O-D-I-O" profundamente cuando un simulador de coches es tan difícil que incluso cuesta un triunfo poder arrancarlo. He dicho. Por eso adoro ***Forza Motorsport 2***, más conocido como ***Forza 2***. Se trata de un simulador, sí, pero puedo manejarlo. Porque es un simulador al que no le importa que haya gente más torpe entre sus jugadores e incluso a nosotros, los torpes, nos ayuda a seguir adelante.

Forza 2 le ha dado tanta importancia a lo que pasa de puertas del garaje para adentro como lo que pasa hacia fuera. Si eres un loco de la conducción vas a tener todo: circuitos, coches, licencias, telemetrías, un hiperrealismo brutal, incluso colisiones, daños, destrozos en coches de varias decenas de miles de euros. Es el paraíso de la conducción. Pero si lo prefieres puedes dedicarte a crear auténticas obras de arte con los coches porque el nivel de personalización es estratosférico. No hablamos sólo de la pintura, ¡los maestros artistas van a disfrutar de lo lindo!, sino también aquellos que entiendan un poco de mecánica y sepan cómo hacer mejorar los motores de los coches añadiendo no sé qué pieza. Forza 2 se juega sobre la pista, pero también se juega fuera creando un perfil de conductor que se basa en tu reputación, la reputación de tus vehículos y un magnífico bazar abierto a todos los jugadores de ***Forza 2*** para que el intercambio de vehículos sea una forma de recompensar a los que más se esfuerzan en esa tarea. Por eso el apartado online va a tener tanta importancia. A las carreras por equipos, las competiciones habituales, se unen ahora torneos diarios, tablas de líderes y la oportunidad de hacerte famoso y ser observado a través de la Forza Motorsport TV. Y ahora sí, pisemos el asfalto. Mi recomendación es comenzar con la carrera como piloto cuanto antes y pisa afondo.

VENDE TUS COCHES EN XBOX LIVE



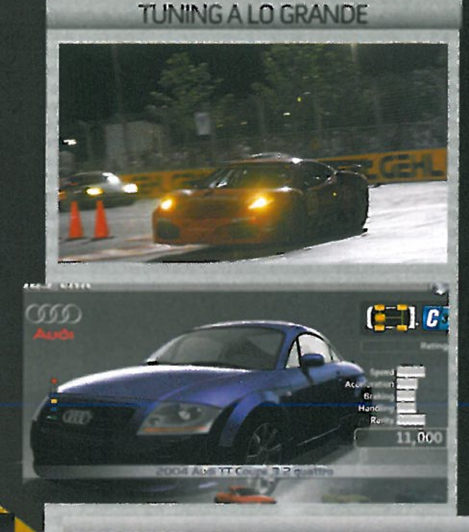
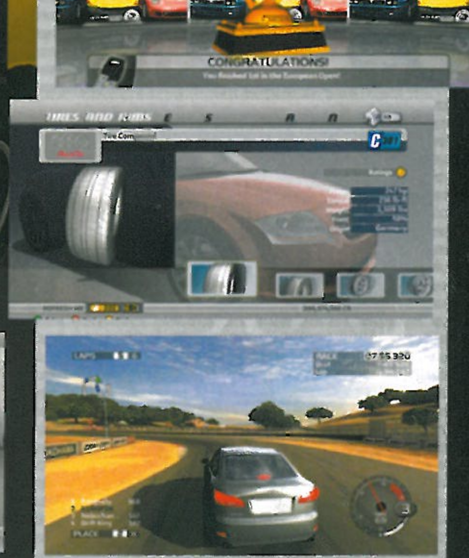







LAS LEYES DE LA FÍSICA
Los coches respetan las leyes de la física, si se salen, se salen, no hay un giro milagroso de última hora que nos salva con una magnífica derrapada. Cuando lo cojas en los primeros momentos te parecerá un poco lento... a mí también. Pero luego mejora. Cuanto mejores son los coches, mayor será la sensación de velocidad, pero para eso deberás ser muy buen conductor, ganar muchas carreras y saber cambiar de coche.

TUNING A LO GRANDE

INTELIGENCIA CRIMINAL
¿Sabéis que se puede contratar a pilotos en este Forza 2 para que corran en lugar de ti repartiendo el beneficio? Bueno, pues hay un tal M. Rossi que es un auténtico criminal.

XBOX 360 VEREDICTO

FORZA 2

- No hay que ser un loco de los coches
- Potentísimo sistema de juego online
- Se podría hablar horas sobre la física
- Coches, coches, coches y más coches
- No podremos subir videos a Xbox Live

PUNTUACIÓN
UN SIMULADOR MIMADO HASTA EL MÍNIMO DETALLE



SPIDER-MAN 3

DETALLES

EDITA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: TREYARCH
JUGADORES: 1
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: NO

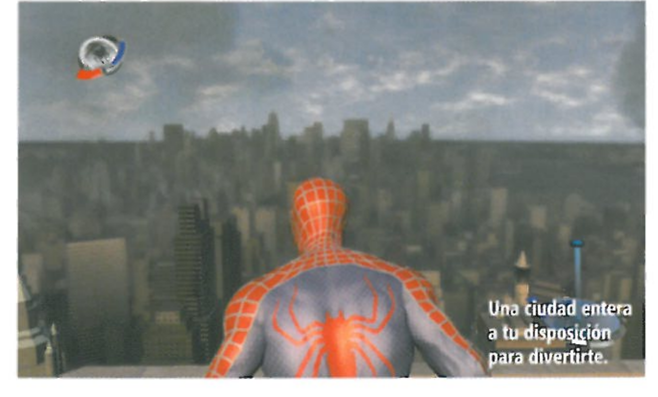
Spider-Man 3

A Tobey Mcguire no le va a entrar el traje para rodar ninguna entrega más, por eso vamos a disfrutar de la tercera entrega de 'spidey'



Analizado por:
Gustavo Maeso
OXM Maeso

LA NUEVA ENTREGA cinematográfica del héroe arácnido es la película del año, por inversión, más que previsible recaudación y por votación popular del universo freak de todo el planeta. Lástima que no podamos decir lo mismo de su adaptación al videojuego. Y es que ya estamos como siempre: película increíble = videojuego del montón. Y parte de esta culpa la tiene que Treyarch, el equipo de desarrollo, siga haciendo el mismo juego que lleva haciendo toda la vida, con apenas cambios. ***Spider-Man 3*** nos permite, como en sus anteriores entregas, balancearnos por todo Manhattan sintiéndonos el 'trepamuros' y, entre paseos aéreos, ir siguiendo el argumento de la película de una forma más o menos fiel (más menos que más). Y hay que decir que los movimientos y vuelos entre los rascacielos es lo mejor del título, primero porque la recreación de la Gran Manzana es espectacular, más grande, detallada y casi calcada de la ▶▶


Una ciudad entera a tu disposición para divertirte.


La Gran Manzana recreada al detalle.

UN GRAN CATÁLOGO DE GOLPES



ciudad real que en entregas anteriores. también porque los movimientos de spidey son mucho más variados y se manejan mejor. Vamos, que nos hemos pasado las horas dando saltos de cornisa en cornisa, corriendo por las fachadas de los rascacielos o volando sobre los capos de los coches en la Quinta Avenida. Y todo mientras se pone el sol, amanece o el cielo de Nueva York se cubre con una fuerte lluvia.

Pero más allá, el juego que queda algo flojo. Como siempre, se trata de un título bastante abierto que nos permite ir eligiendo las misiones que queremos protagonizar. Estas misiones se irán desbloquenado a medida que avancemos en el juego y estarán dispuestas en diferentes barrios de Nueva York. Hay que marcar en el mapa la misión que queremos realizar y dirigirnos raudos y veloces a salvar la ciudad. Las misiones pueden enfrentarnos a ladrones comunes, hacernos bajar a un pobre gato de lo alto de un árbol, dar un paseo romántico a la pesada de Mary Jane o enfrentarnos a los malos malísimos del film. Aquí es donde nos aburrimos un poco realizando combos sobre cientos de enemigos repetitivos y con la inteligencia artificial de una llave inglesa. Un aspecto positivo es que iremos ganando nuevos movimientos para nuestro héroe, combos y habilidades nuevas que podremos aprender a utilizar en nuestros combates o piruetas acrobáticas. También hay que apuntar como positiva la diversión que proporcionan las decenas de minijuegos y pequeños retos a los que podemos enfrentarnos en cualquier esquina de la ciudad.

A pesar de los aspectos negativos que comparte con casi todas las licencias cinematográficas, el juego engancha si eres un amante del personaje o la película, como lo han hecho los títulos anteriores, y es de agradecer que, al menos, llegue doblado al castellano con las mismas voces del film. Lo malo es que el apartado gráfico no está a la altura y esperábamos mucho más de esta última entrega de la saga.

»Si eres fan de Spider-Man, el juego te enganchará desde el primer momento a su red

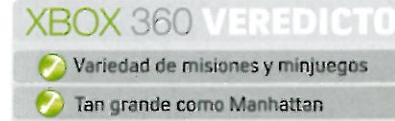












XBOX 360 VEREDICTO

- Variedad de misiones y minjuegos
- Tan grande como Manhattan
- Nos gusta cómo se mueve
- El apartado técnico no está a la altura
- El sistema de lucha es muy ingrato

PUNTUACIÓN

SOMOS FANÁTICOS PERO ESPERÁBAMOS MÁS



SÓLO EN XBOX 360

Earth Defence Force 2017

No permitas que las hormigas gigantes planten su hormiguero en tu ciudad



Analizado por:
OXM Clapillo

EARTH DEFENCE FORCE es totalmente estúpido. Es la historia de una unidad especial militar creada para tratar con platillos volantes, hormigas gigantes y dinosaurios radioactivos. Este título desarrollado por japoneses no es lo más brillante que hemos visto, pero en su rareza radica su brillo. A medida que maldecía a una multitud de arañas mutantes alborotadas, la mitad de la oficina vino a ver a qué narices estaba jugando. Incluso el equipo de arte insistió en unirse para jugar al modo de dos jugadores, y eso que no suelen jugar a nada que no sea *Virtual Tennis 3*.

Earth Defence Force es por lo tanto accesible. Juegas en tercera persona, disparas a cientos de enemigos (literalmente) a medida que se alborotan en una ciudad enorme ambientada en Tokio. La falta de detalles en cuanto a texturas o cualquier otro rasgo significativo hace que sea bastante complicado que se parezca a la Pacific City de Crackdown, pero por otro lado los edificios se pueden demoler y no hay ningún castigo si decides cargarte unos cuantos bloques.

A parte del pequeño desvío hacia la colmena de las hormigas, el campo y una invasión en la playa al estilo de La Guerra de los Mundos, no hay mucha variedad.

Lo mismo pasa con los distintos tipos de monstruos que tienes que eliminar. No se puede negar que es muy divertido ir mano a mano con ridículos insectos gigantes que parecen el primo feo de Godzilla, pero acabas luchando contra los mismos


¿Dónde está Godzilla cuando más se le necesita?





EDF 2017
EDITORA: PROEIN
DESARROLLA: SANDLOT
JUGADORES: 1-2
LANZAMIENTO: YA
ONLINE: NO
A TU MEDIDA: CASI NADA

DETALLES


La ciudad no es un prodigio gráfico.


¿Te resulta familiar? Sí, es la moto de mi primo Luke Skywalker.





DEFIENDE LA TIERRA



Afortunadamente, ningún hombre está solo en Earth Defence Force (a no ser que el resto haya sido devorado por arañas gigantes). Puedes jugar cooperativo a pantalla dividida con un amigo, pero no hay ningún tipo de juego por Xbox Live. A los que les vaya la pantalla



partida también pueden enzarzarse en un Deathmatch de uno contra uno. Si no tienes ningún amigo con el que jugar, puedes luchar con un equipo de rangers controlados por la IA. Pero cuidado con el fuego amigo, particularmente cuando tienes un lanzamisiles.

»Hay un buen número de aspectos que parecen no estar acabados del todo, pero es un título que engancha unas cuantas horas

enemigos una y otra vez. Lo más curioso de de los cadáveres de los insectoides es que se vuelven rígidos y votan a lo largo del mapa como piezas de plástico. Hay bastantes cosas que parecen que no están acabadas. Aún así, gana puntos por las super explosiones y la sangre que cubre toda la pantalla.

La repetición hasta la nausea hace polvo la experiencia de juego, pero el raro encanto de ***Earth Defence Force*** te mantendrá entretenido durante un rato. Merece la pena comprar el precio reducido de 40 €, especialmente para fans de los anime y películas de clase B, pero no esperes que te dure más de un par de días.

XBOX 360 VEREDICTO

EDF2017

- ✓ Un poco tonto pero divertido
- ✓ Voces en off interesantes
- ✗ No hay cooperativo por Xbox Live
- ✗ Gráficos que parecen estar inacabados
- ✗ Demasiado repetitivo

PUNTUACIÓN

ES UN JUEGO DE CLASE B, PERO TIENE SU ENCANTO



DETALLES

CHAMP MAN 2007

EDITOR: PROEIN
DESARROLADOR: GUSTO GAMES
JUGADORES: 1-2
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: 2 JUGADORES
A TU MEDIDA: DESCARGA IMÁGENES, TEMAS DE JUGADOR Y NUEVOS RETOS

Estudia bien tus alineaciones y despliega tus tácticas en cada partido.

Championship Manager 2007

¿Lo puedes hacer mejor que Capello? ¡Demuéstralo!



Analizado por:
OXM Clapillo

OFRECIENDO UNA VERSIÓN más dinámica que su homólogo en PC, ***Championship Manager 2007*** es un simulador de manager de fútbol con excelentes características y una gran profundidad que te tendrá gritando obscenidades a tu equipo durante semanas. La veterana saga de fútbol de los ingleses de Eidos ya es de sobra conocida por los aficionados de nuestro país.

Dispone de una exhaustiva lista de las ligas más importantes del globo, entre las que debes elegir tu equipo e intentar llevarlo a la gloria, tanto en una campaña larga como en uno de los modos exclusivos que incluye esta versión para Xbox 360. Cada equipo ha sido recreado a la perfección, con todos sus jugadores, sus estadísticas lo más ajustadas posibles que representan adecuadamente sus habilidades en la vida real.

Tendrás que dictar a tus jugadores las pautas de entrenamiento, las tácticas sobre el terreno y las negociaciones de los contratos, pero también tendrás que lidiar con la prensa e impresionar a tu plantilla y aficionados lo suficiente como para que no te apedreen a la salida de los entrenamientos. Otra gran característica es el mercado de traspasos que te da la posibilidad de luchar por comprar tus jugadores preferidos.

Habiendo escogido concienzudamente tu alineación es el momento de saltar al campo, con cada juego generado en tiempo real (o en modo rápido si quieres) con un motor muy básico pero aceptable. .

Una desilusión del juego es la interfaz, la cual es más difícil de navegar que el más duro de los barcos. También hay un fallo en la profundidad de las tácticas del partido y nunca sentirás que tienes suficiente influencia sobre la forma de jugar que tiene tu equipo. Pero a parte de estos problemas, ***CM07*** sigue siendo un juego altamente entretenido.

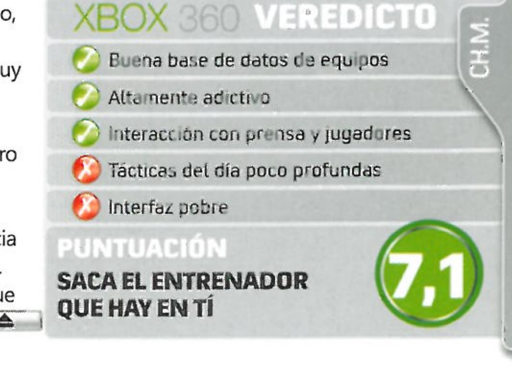
Es feo, pero recuerda que no es un simulador.



El balón es el protagonista absoluto de este juego.



La interfaz del juego es un poco compleja y su manejo te dará algún dolor de cabeza.



DETALLES

TMNT
EDITOR: UBISOFT
DESARROLLADOR: UBISOFT MONTREAL
JUGADORES: 1
LANZAMIENTO: DISPONIBLE
ONLINE: NO

El apartado gráfico recuerda a cualquier consola de la generación anterior.

¿A quién se le ocurriría resucitar a estas tortugas desfasadas?.

TMNT (Teenage Mutant Ninja Turtles)

Las tortugas adolescentes vuelven al cine y también al videojuego

Analizado por:
OXM Clapillo

CONTRARRELOJ

Los niveles de desafío se desbloquean consiguiendo un grado A en una pantalla de la aventura principal. Son un contrarreloj con plataformas: ve del punto A al B en el menor tiempo posible. El estilo evoca los contra relojes de los juegos de los 90.

LAS TORTUGAS NINJAS nos demuestran que no deberías juzgar un juego por sus primeros cinco minutos... Pruébalo y descubrirás que es una reedición suficientemente decente de la película y un ejemplo 'de libro' de cómo dar a los fans lo que quieren: las tortugas ninja luchando por los tejados y a través de las alcantarillas.

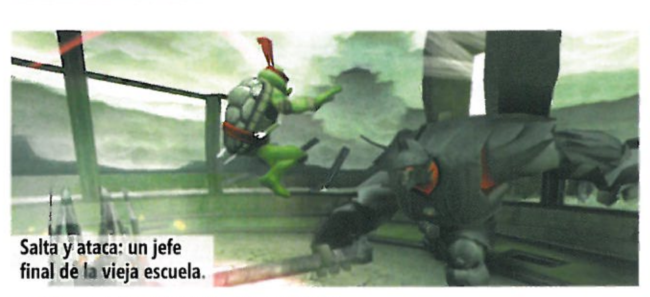
Un plataformas y un beat 'em up a partes iguales, el juego cuenta con una jugabilidad que nada tienen que envidiar a títulos como *Prince of Persia*. No nos sorprende que el título sea como un *'Persia Lite'*, ya que tus héroes corren por las paredes, se agarran a postes y acaban con varios enemigos.

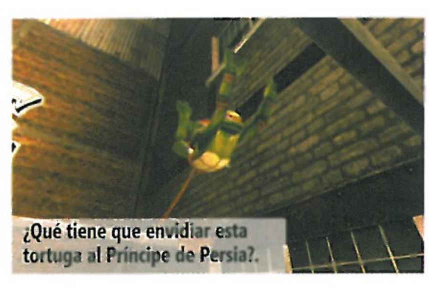
Pero como la audiencia objetivo del juego son los más jóvenes seguidores de la serie más que los antiguos fans que recuerdan la primera aparición de las tortugas, los veteranos de las plataformas no encontrarán nada del otro mundo. Con 16 niveles de duración, nuestra primera muerte llega a mitad del camino, por un salto entre dos tejados. Sabemos que es un juicio un tanto superficial, pero es que nos pasamos unas cuantas horas antes corriendo rectos por secciones casi sin una pausa, y sólo eliminando enemigos. Y nuestra lamentable caída fue por culpa de los problemas con la cámara cuando saltamos.

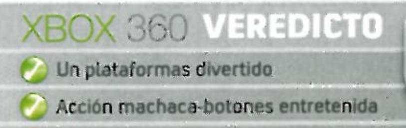
Atraviesa una plaza vacía y espera a que se llene rápidamente de malos. Los jefes pueden ofrecer un pequeño desafío, pero los enemigos estándar, que se dividen en cuatro bandas, no ofrecen variedad de ataque. Machacar el botón B o cargar para hacer un ataque especial es normalmente suficiente para dispersarlos. ¿Pero por qué un modelo de personaje único para cada banda? Muchas copias del mismo tío dicen muy poco del diseño en el desarrollo del juego.

Ubisoft Montreal ha intentado diferenciar las cuatro tortugas mediante el color de sus antifaces. Los movimientos aeróbicos especiales asignados a cada tortuga significa que tienes que cambiar rutinariamente entre ellas para ciertas situaciones. Por ejemplo, los nunchakus de Michelangelo hacen el efecto helicóptero permitiéndole saltar grandes distancias entre edificios.

Las tortugas son todas distintas, pero no hay una opción multijugador en el juego. Es una oportunidad perdida. Puede que la necesidad de sacar el juego junto con la película les quitara esta idea.


Salta y ataca: un jefe final de la vieja escuela.


¿Qué tiene que envidiar esta tortuga al Príncipe de Persia?.



XBOX 360 VEREDICTO TMNT

- Un plataformas divertido
- Acción machaca-botones entretenida
- Gráficos de hace unos años
- No tener multijugador es un crimen
- Los extras tienen poco contenido

PUNTUACIÓN
UNA OPCIÓN PARA LOS MÁS PEQUEÑOS



GHOST RECON ADVAN

Sal triunfante de la segunda misión cooperativa de GRAW2, The Cut, co

"Tu segunda misión en Panamá tiene dos objetivos, capitán; una fábrica química está siendo usada por los rebeldes para fabricar armas biológicas que están siendo sacadas del país a través del canal. Ese punto es también clave para la inserción de nuestras tropas, así que necesitamos limpiar las bases enemigas a los lados del río".

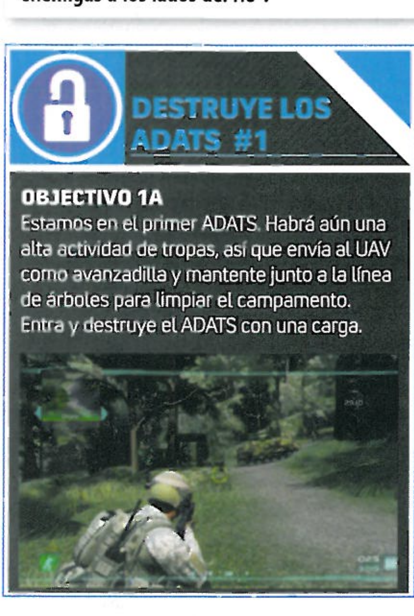
LA FACTORÍA QUÍMICA

OBJECTIVO 2
Asegura tu punto de inserción y toma el camino hacia el norte. Necesitas infiltrarte en la factoría química, en el punto más al norte del mapa. La protección es enorme, así que acumula un buen stock de víctimas enemigas con el UAV antes del asalto. Encuentra la entrada al complejo y 'sanealo'.



DESTRUYE LOS ADATS #1

OBJECTIVO 1A
Estamos en el primer ADATS. Habrá aún una alta actividad de tropas, así que envía al UAV como avanzadilla y mantente junto a la línea de árboles para limpiar el campamento. Entra y destruye el ADATS con una carga.



ADATS #2

OBJECTIVO 1B
Hay un segundo ADATS aquí. Emplaza una posición defensiva fuera del perímetro de la base mientras mandas al UAV para desalojar a los elementos hostiles. Elimina a los rebeldes y destruye el ADATS.



EL ALMACÉN

OBJETIVO SECUNDARIO
En este almacen hay un emplazamiento enemigo. Dado que el terreno es muy abierto procede lentamente en un movimiento hacia el oeste a través del área. Despliega cargas explosivas para acabar con las tropas.



CED WARFIGHTER 2

nuestra guía





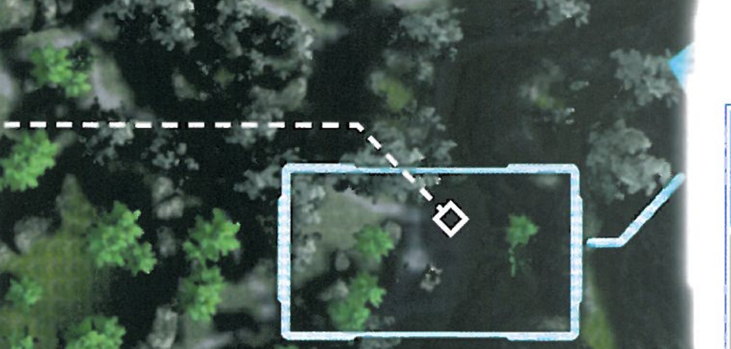
LOS TANQUES

OBJECTIVO 3A
Muévete tan lento como te sea posible en este enclave, aprovechando las sombras de los edificios –tu orden prioritaria es verificar el contenido de los tanques en esta parte del complejo–. Identifica tus objetivos, descárgalos en el Cross-Com y pon a punto tus armas para un tiroteo.

UAV

OBJECTIVO 3B
Tienes que chequear los tanques al este del complejo. Hay una altísima posibilidad de que seas descubierto, así que manda al UAV para encontrar objetivos y recupéralo antes de que el enemigo adopte una posición defensiva. Una vez limpio, descarga los nuevos objetivos en el Cross-Com.







EVACUACIÓN

OBJECTIVO 4
Con el ADATS destruido, pediremos un raid aéreo para limpiar el área. Pide que acuda el vehículo de evaciación a este punto. Como has limpiado el campo enemigo anteriormente, no tendrás demasiada resistencia. Otras unidades pueden verse envueltas en la operación.





LOGROS

LOGROS MULTIJUGADOR

Station (Co-op 1) Perfecta (20GP)
Completa la misión campaña cooperativa sin fallar un objetivo y sin resucitar, en nivel medio o difícil.

The Cut (Co-op 2) Perfecto (20GP)
Completa la misión campaña cooperativa sin fallar un objetivo y sin resucitar, en nivel medio o difícil.

Locks (Co-op 3) Perfecto (20GP)
Completa la misión campaña cooperativa sin fallar un objetivo y sin resucitar, en nivel medio o difícil.

Caldera (Co-op 4) Perfecto (20GP)
Completa la misión campaña cooperativa sin fallar un objetivo y sin resucitar, en nivel medio o difícil.

Outpost (Co-op 5) Perfecto (20GP)
Completa la misión campaña cooperativa sin fallar un objetivo y sin resucitar, en nivel medio o difícil.

Hideout (Co-op 6) Perfecto (20GP)
Completa la misión campaña cooperativa sin fallar un objetivo y sin resucitar, en nivel medio o difícil.

Campaña Co-op Perfecta (40GP)
Completa todas las misiones de la campaña cooperativa sin fallar objetivos y sin muertes.

Veterano de equipo (25GP)
Gana 30 partidas de equipo con al menos 5 participantes en ellas.

Veterano solitario (25GP)
Gana 10 partidas en solitario con al menos cinco participantes en ellas.

Veterano Co-op (25GP)
Gama 30 partidas Cooperativas con al menos cinco participantes en ellas.

Último Defensor (40GP)
Gana una partida defensiva de 60 minutos en modo Co-op en cualquier mapa.

El cazador (20GP)
Derriba 20 helicópteros con la defensa antiaérea

Experto en demos (20GP)
Planta veinte cargas Demo en partidas de misión de equipo con al menos cinco participantes en ellas.

Médico de campaña (25GP)
Sana a diez compañeros heridos en una partida multijugador con al menos cinco participantes.

Equipo MVP (15GP)
Lidera tu equipo en víctimas en una partida con al menos cinco participantes de tu bando.

Equipo All-Star (35GP)
Lidera a tu equipo en víctimas en diez partidas de equipo con al menos cinco aliados de tu bando.

Ojo de lince (20GP)
Elimina a cinco oponentes humanos distintos en treinta segundos en partidas con diez participantes.

La amenaza (10GP)
Consigue 50 víctimas en partidas de equipo o individuales con al menos cinco participantes.

Peligroso (15GP)
Consigue 150 víctimas en partidas de equipo o individuales con al menos cinco participantes.

Letal (20GP)
Consigue 300 víctimas en partidas de equipo o individuales con al menos cinco participantes

Rambo (25GP)
Consigue 500 víctimas en partidas de equipo o individuales con al menos cinco participantes.

¡CÓMO TOCAR COMO JIMI HENDRIX!

GUITAR HERO II

¡Aprende las técnicas básicas para tocar cualquier canción!

Tocar *Guitar Hero II* en los niveles más difíciles sólo está al alcance de los virtuosos, así que te hemos reunido un montón de consejos para que coloques bien los dedos en el mástil de la guitarra. También te contamos los beneficios de las diferentes formas de coger el chisme y los beneficios de cada una. ¡Larga vida al rock´n roll!



GRIP TIP

EL TRASTE ENCUENTRA LOS DEDOS
Ser capaz de atinar con las notas correctas en el momento adecuado es más difícil de lo que parece. Selecciona una canción en modo práctica y tócala lentamente hasta que cojas el truquillo.

EL DESAFÍO
Coge la guitarra con el cuello descansando en la palma de tu mano. Tu pulgar debe rodear el otro lado del cuello de la guitarra. No aprietes el instrumento. Necesitarás deslizar tu mano arriba y abajo del cuello.



LOS TRES ACORDES DE LA VERDAD
Tu posición, por defecto, cuando descanses debe ser: el índice, sobre el botón verde; el medio o corazón, sobre el rojo, y el anular, sobre el amarillo. El meñique debe estar próximo al botón azul.





TRUCOS EN EL MODO PRÁCTICA

FIVE NODES OF DEATH



El paso al modo experto puede ser terrorífico en un primer momento, las notas vuelan y no eres capaz de atinar con uno solo de los cinco acordes. Abre el modo práctica y selecciona una de las canciones que te están martirizando. Cada canción está dividida en pequeños segmentos que puedes seleccionar por separado. Elige uno (el coro) y baja el ritmo de la canción. No te preocupes si no consigues colocar cada nota en su lugar, familiarízate con las secuencia de acordes de la sección de canción. Necesitarás desplazar tus dedos de los cuatro acordes superiores (verde, rojo, amarillo y azul) a los cuatro inferiores (rojo, amarillo, azul y naranja). Puedes decidir si mantienes tus dedos arriba o abajo. Opta donde estés más cómodo.



Te vas a dar cuenta rápidamente de que la posición que has elegido es incómoda al principio. No te rindas, tendrás que acostumbrarte a usar los dedos de una forma poco habitual, pero todo se vence con práctica. Según te vayas acoplando a la secuencia de acordes, sube la velocidad e inténtalo de nuevo. Suena obvio, pero concéntrate en la música; si te adaptas al ritmo de cada segmento tus dedos se moverán a los acordes correctos de forma mecánica. ¿Tienes ya dominados los segmentos? Pues lanza la canción completa y concéntrate en tu parte. Deberías ser capaz de tocarla sin demasiados problemas. Ahora volvamos atrás y seleccionemos otra sección, como el solo. Repite el proceso.



PARA ZURDOS

A VER CÓMO ME APAÑO
Selecciona 'zurdo' en el menú de opciones, lo que preparará la guitarra para ti. Sin embargo, la palanca de vibrato estará por encima de la barra de punteo. Coloca el vibrato paralelo al punteo y deja descansar la palma de la mano sobre él. Para accionar el vibrato, flexiona la palma de la mano.





EL PUNTEO

DALE CAÑA, TORETE
En ciertas canciones, como Monkey Wrench, una parte implica la misma nota punteada repetidamente. No necesitas pulsar el botón del acorde correspondiente para cada nota, mantén el botón pulsado durante la secuencia y presiona la barra de punteo tantas veces aparezca en pantalla.







EL TRUCO ESTÁ EN LA SALSA

Es fácil colocar la guitarra en su posición natural; no esperamos menos cuando cae en tus manos esta pequeña belleza. Pero aquí la diferencia radica en que los posicionamientos de la guitarra están diseñados para ayudar a los jugadores ocasionales a meterse en el juego, o si estás demasiado cansado para seguir dándole caña de pie como un 'profesional'.



EL PIANISTA

Siéntate. Con la espalda apoyada sobre el respaldo, posa la guitarra sobre tus piernas, el cuerpo del aparato sobre la pierna derecha y el cuello sobre la izquierda.

PROS

Transformas la guitarra en un controlador normal. Puedes descansar los dedos sobre los botones de los acordes, alineándolos con su posicionamiento en pantalla.



EL CONTRABAJO

Sentado, coloca la parte inferior de la guitarra sobre tu pierna y reposa el cuello de la misma sobre tu hombro. El peso descansa sobre ti y no te agotas.

PROS

Puedes puntear con la palma de la mano y acceder al vibrato con los dedos más reposados. No soportas el peso del instrumento con la mano de los botones.



THE 'GEORGE FORMBY'

Coge la guitarra tan alto como te sea posible, agarrándola con el alerón. La mano de los acordes pasará los apuros normales, pero los botones están delante de tus narices.





GOLPEA Y SUELTA

El tutorial te enseñará las técnicas de 'Golpear o Tirar'. Para una secuencia de notas encadenadas en escala una detrás de otra (por ejemplo, de verde a rojo a amarillo) puedes posar los dedos sobre los tres botones de acordes y presionarlos según se sucecedan (golpea) o también puedes tenerlos presionados y soltar cada nota según aparezca (suelta). Es fácil.





DUAL HASTA QUE AMANEZCA

A veces un acorde dual viene seguido de inmediato por un combo de botones diferente. Mantén tus dedos sobre los botones del combo, pero levanta los dedos entre medias. Es fácil seguir apretando el botón amarillo y que se convierta en una costumbre que te puede causar problemas cuando tengas que acceder a los combos múltiples.





LOGROS MULTIJUGADOR

Club 100k (10 GP): 100.000 puntos en una canción
Club 200k (10 GP): 200.000 puntos en una canción
Club 300k (30 GP): 300.000 puntos en una canción
Club 400k (30 GP): 400.000 puntos en una canción
Champagne Room V.I.P [30GP]: 500.000 puntos
Principiante [10GP]: Desbloquea el Rat Cellar
Chico nuevo [10GP]: Desbloquea el Blackout Bar
Arma joven [10GP]: Desbloquea el RedOctane Club
Axe Grinder [10GP]: Desbloquea el Rock City Theater
Shredder [10GP]: Desbloquea el Vans Warped Tour
Rock Star [10GP]: Desbloquea el Harmonix Arena
Guitar Hero [10GP]: Desbloquea el Stonehenge
Premio Dimebag Darrell [10GP]: Consigue un 100 al rasgar una nota
Premio Eddie Van Halen [30GP]: Consigue un 500 al rasgar una nota
Premio Yngwie Malmsteen [30GP]: Consigue un 1000 al rasgar una nota
Easy Tour [10GP]: Termina el Tour Fácil
Medium Tour [30GP]: Termina el Tour Medio
Hard Tour [30GP]: Termina el Tour Dificl
Expert Tour [30GP]: Termina el Tour Experto
Premio Heroe de Arena (30GP): Consigue cinco estrellas en todas las canciones del Tour Fácil
Premio 'Más cerca del éxito' (30GP): Consigue cinco estrellas en todas las canciones del Tour Medio
Premio Guitarmaggedon (30GP): Consigue cinco estrellas en todas las canciones del Tour Difícil
Premio 'Forma una banda' (30GP): Consigue cinco estrellas en todas las canciones del Tour Experto
Graduado en la Escuela del Rock (10GP): Completa todos los tutoriales
Premio Scoremonger [10GP]: Consigue un bonus 8x
Premio perfeccionista [10GP]: Toca el 100% de las notas de una canción
Premio Rock Snob [10GP]: Rehusa tocar un bis
Premio 'Tienes un largo camino por delante, amigo' (10GP): Falla una canción en modo fácil
Premio Hendrix [10GP]: Completa una canción con el modo zurdo
El preferido de la Profe (10GP): Practica tres canciones diferentes.
Matinal de los sábados (10GP): Bate a Trogdor y a Thunder Horse
Patea los cubos (10GP): Bate a Jordan en Experto
Cabeza tornillo (30GP): Compra todas las guitarras
Coleccionista Fanático (30GP): Compra todos los finales de guitarra
Coleccionista de Discos (10GP): Compra todas las canciones
El gracioso de la fiesta (10GP): Compra todos los personajes
Loco por la Moda (10GP): Compra todos los trajes
Premio 'Bola extra' (10GP): Mira los créditos
Despilfarrador (10GP): Gástate 10.000 dólares
Descubridor (10GP): Desbloquear todas las canciones



Catan

Tan sencillo como si lo hubiéramos hecho de toda la vida y tan divertido que no podemos parar, así es los *Descubridores de Catan*.



LA ESPECTACIÓN QUE CAUSÓ el anuncio de ***Catan*** para Xbox Live Arcade resultó increíble en su momento, pero era algo previsible gracias a las decenas de millones de seguidores que tiene el juego de tablero en que se basa.

Su funcionamiento resulta sencillo, aunque quien no esté acostumbrado a los juegos de mesa verá en las instrucciones iniciales una buena forma de empezar. De todos modos, al terminar la primera partida ya se puede tener una idea bastante acertada de qué hacer y cuándo durante cada campaña.

Entre las cosas que pueden mejorar la experiencia del original está la puesta en marcha inicial, donde se reparten las cartas, así como la ventaja de poder encontrar jugadores en Xbox Live y no tener que poner de acuerdo a los amigos para cada pachanga. Sin embargo, como hay que ocultar las cartas a los demás, resulta imposible jugar en modo local, todos mirando en la misma televisión... para eso está el juego de cartón y plástico, claro. así que, si os engancha, os recomendamos que os hagáis con uno para las partiditas en casa con los amigos.

En cuanto al resto de opciones, la conversión a Xbox resulta un poco limitada. No hay grandes animaciones ni posibilidad de usar la cámara Live Vision, con lo que perdemos la oportunidad de ver a los oponentes. La voz de otras personas suele suplir a la perfección cualquier forma de tutorial, por bien implementado que esté en esta ocasión, y el Communicator ayuda en este sentido pero se echa de menos algo más de contacto social. Para jugar sólo, sí parece haberse hecho un buen trabajo en cuanto a inteligencia artificial, aunque nunca será lo mismo que contra amigos de carne y hueso. Lo mejor es que comiences a añadir amigos.

Visualmente no llega al nivel de otros títulos disponibles para descargar, aunque la definición de los textos y demás elementos es suficiente para hacerlos legibles en cualquier tipo de pantalla. Las partidas se desenvuelven con soltura y aunque no es todo lo que podían esperar los aficionados, cumple entre la amplia colección de títulos disponible. Eso sí, resulta curioso que Catan haya llegado antes que otros juegos más cásicos.

DETALLES

DESARROLLADOR: BIG HUGE GAMES

JUGADORES EN LOCAL: 1

JUGADORES EN XBOX LIVE: 4

ESPACIO: 33 MB

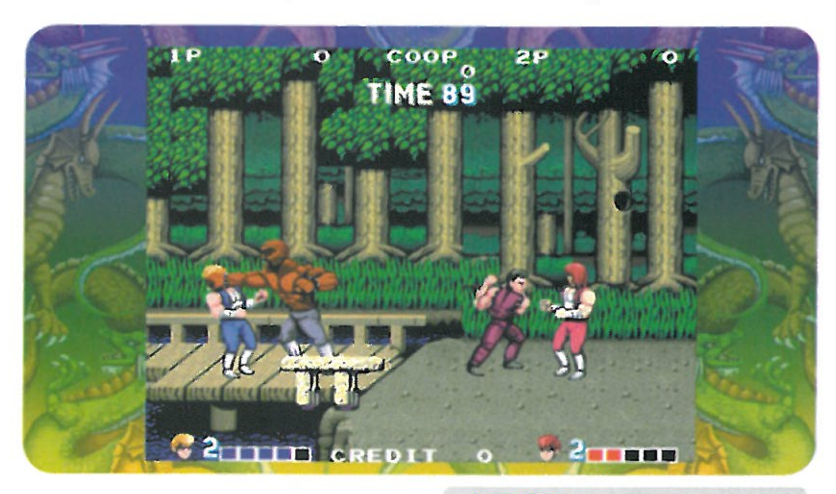
PRECIO: 800 MP

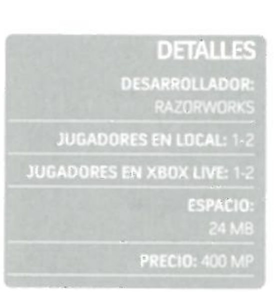




Double Dragon

UN VERDADERO CLÁSICO ATEMPORAL. De esos que con una sola imagen hacen saltar las lagrimillas de nostalgia. Un beat´em up genial que ha sido adaptado a la nueva generación con nuevos gráficos y música. Acompaña a Billy y Jimmy en su intento de rescatar a Marian de las manos de los Black Warriors y limpia las calles de escoria a base de medicina de nudillo. Casi todo sigue siendo tan divertido como lo recordábamos e incluso mejor, incluída la lucha final entre los dos hermanos por conseguir el amor de la damisela en apuros. El gran pero que presenta esta versión son una incómodas, frecuentes y molestas ralentizaciones, verdaderamente inexplicables si hablamos de un juego de estas características. A esto hay que añadirle algunos fallos de diseño en el juego original como son su elevada dificultad o el famoso truco del "codazo", que te permite acabar el juego casi sin esfuerzo. Aún así tenemos la mejor versión creada de ***Double Dragon***.





DETALLES

DESARROLLADOR: RAZORWORKS
JUGADORES EN LOCAL: 1-2
JUGADORES EN XBOX LIVE: 1-2
ESPACIO: 24 MB
PRECIO: 400 MP



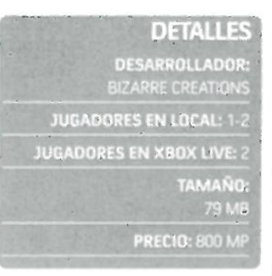
XBOX 360 ARCADE

- Mejoras gráficas y sonoras
- Buen sistema de logros
- Modo cooperativo excelente
- Ralentizaciones frecuentes
- Muy corto

PUNTUACIÓN 7,2
UN CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS

Boom Boom Rocket

SIGUE EL RITMO DE LA MÚSICA y pulsa los botones del mando en el momento apropiado. Así de simple es la nueva creación de Bizarre, estudio responsable de *Project Gotham Racing*. Básicamente es la idea de los juegos de baile con alfombrilla que podemos encontrar en cualquier sala recreativa, pero hecha para jugarse con las manos. Y es una verdadera locura. Puede parecer poco atractivo, pero una vez que los ritmos empiezan a sonar el mundo deja de existir porque si parpadeas fallas. La lista de canciones es algo limitada, sólo diez piezas, versiones de melodías populares por todo el mundo conocidas. Pero el verdadero pique de este juego son las tablas de puntuación y el modo multijugador tanto con un amigo como a través de Xbox Live. La pena es que no permita un mayor número de jugadores. Así que ya sabes, practica el baile sin salir de casa. No ligarás más, pero te quedarán unas manos muy ágiles.



DETALLES

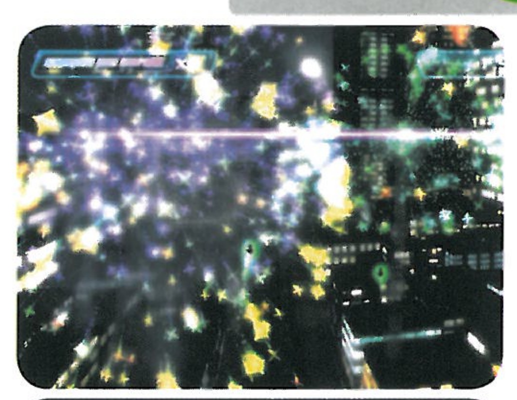
DESARROLLADOR: BIZARRE CREATIONS
JUGADORES EN LOCAL: 1-2
JUGADORES EN XBOX LIVE: 2
TAMAÑO: 79 MB
PRECIO: 800 MP



XBOX 360 ARCADE

- Adicción en estado puro
- Espectáculo visual
- Multijugador limitado
- Pocas melodías
- En ocasiones, demasiado difícil

PUNTUACIÓN 7,5
BAILA SIN MOVERTE DEL SILLÓN





(I parte)

XBOXLife 10

AMPLÍA TU MENTE A UN MODO DE VIDA

»¿Qué es 1080p? ¿Qué juegos lo soportan? ¿Cómo afectará al vídeo y la TV en general? Averigüémoslo.

IRÓNICAMENTE, el lanzamiento de PS3 podría ser lo mejor que le ha pasado nunca a los jugadores de Xbox 360. El rival de Microsoft ha hecho que la compañía mirase con más detenimiento todo aquello que su consola es capaz de hacer, y con cada actualización de la Dashboard o lanzamiento de un periférico se ha apuntado a conseguir que el liderazgo de Xbox 360 se mantenga.

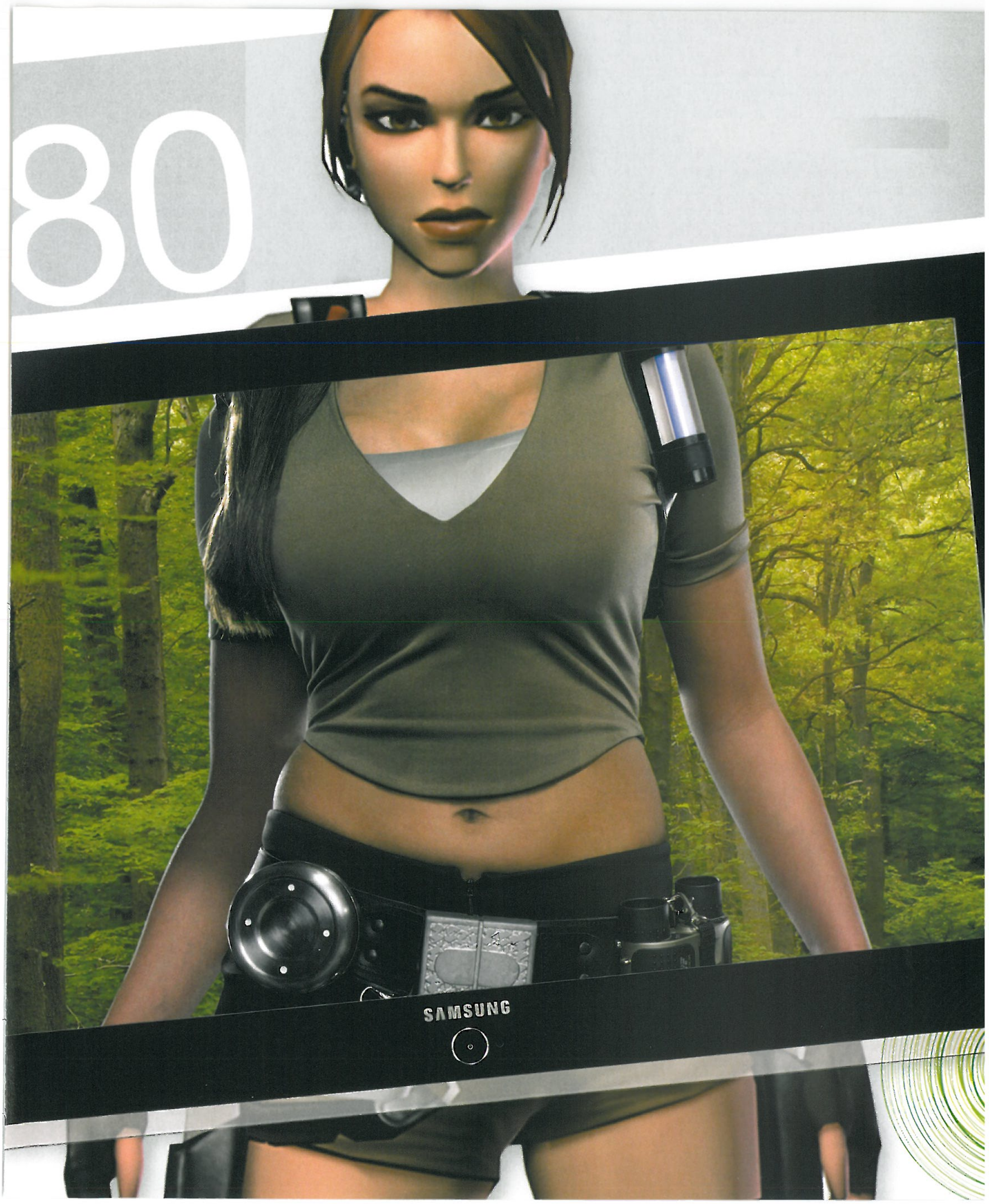
Uno de los compromisos clave de Sony en su campaña de marketing era que su consola sería la única en soportar 'TrueHD' –una resolución de alta definición de 1920x1080, frente al estándar de 1280x720 de los juegos HD normales de Xbox 360. El pasado otoño, la actualización de la Dashboard de Xbox 360 acabó con esa ventaja de PS3 al incluir en la actualización el soporte para 1080p HD dentro del "armamento" básico de Xbox 360. Al principio era tan sólo aprovechada sólo por la actualización del HD DVD, pero ahora además estamos viendo juegos con resoluciones altísimas que aprovechan el 1080p. Además, Xbox 360 es capaz de realizar una ampliación (aunque sea de forma matemática) de todos y cada uno de los juegos en 720p hasta llegar a los famosos 1920x1080, y funciona correctamente en la mayor parte de los juegos, por cierto, sólo el *Virtua Fighter 5* de PS3 es capaz de hacer esto mismo.

»Los juegos en HD ya son una realidad

1080P: LOS PIONEROS

La compañía inglesa Sumo Digital fue la primera en anunciar el soporte para 1080p y tuvieron a bien incluir dicha característica en su conversión del genial arcade de AM3, *Virtua Tennis 3*. En cualquier caso, para entonces Electronic Arts ya tenía en la calle (desde hacía seis semanas) un juego con soporte total 1080p, *NBA Street Homecourt*.

Estos títulos muestran lo mejor y lo peor de soportar la máxima resolución posible en la actualidad. Steve Lycett, de Sumo Digital, explica los retos principales a los que se enfrentaron los desarrolladores: "Cuando vas de 720p a 1080p, tienes que dibujar más del doble en la pantalla", dice. "Cuando tienes que tener en cuenta el tiempo extra necesario para que se desplieguen los efectos escritos en el código, esto puede tener un gran impacto en su representación

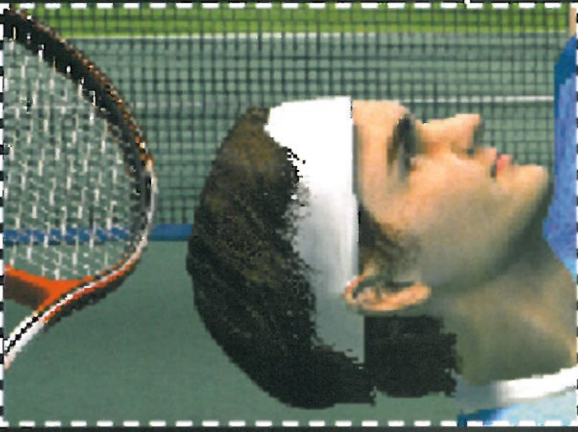

80
SAMSUNG

1080P: ¿ES MEJOR?

La mayor parte de los juegos actuales de Xbox 360 se reproducen a 1280 píxeles de ancho y 720 píxeles de alto ,formato conocido como 720p. La máxima resolución 1080p ofrece el doble de esa información con un ancho de pantalla gigantesco que llega a los 1920 píxeles y con 1080 píxeles de alto. El incremento de información se ve más claramente utilizando un pantallazo de Virtua Tennis, tomado a 1080p. El área roja es una zona de detalle que vamos a usar para la comparación.



»Disponer de un ancho en pantalla de 1920 píxeles es una pasada



720p
En 720p la definición es muy buena pero podemos observar puntos como la raqueta o la red en los que se pierde bastante, así como la zona del pelo de Roger Federer en la que vemos pequeñas áreas pixeladas.

1080p
Aquí está a la máxima resolución una parte del pantallazo original en el que puedes ver mucha más resolución. Virtua Tennis a 1080p es sencillamente increíble y el realismo de los jugadores alcanza un nivel antes impensable.





visual". "Hacer que un juego funcione a 1080p en lugar de 720p requiere mucho más procesamiento, tan simple como eso", apunta Ben Ward, jefe de la comunidad y la web de Bizarre Creations, creadores de la gran serie *Project Gotham*. "Si tienes una resolución mayor, tienes que disminuir tu fidelidad gráfica. Si quieres los 1080p, tienes que sacrificar algunos efectos visuales".
El resultado del trabajo de Sumo Digital es que VT3 se ve y se mueve brillantemente en todas las resoluciones y es el juego que hay que mostrar para enseñar la altísima definición de los gráficos en 1080p. El juego *NBA Street Homecourt*, es completamente otra historia. La jugabilidad es mucho menos suave en 1080p, y pierde algo del toque arcade.

POSIBILIDADES EN 1080P
Añadir una rica variedad de detalles al escenario de los juegos ofrece grandes posibilidades en materia de jugabilidad. "Imagina un juego tipo Gradius –vas a

»¿Te imaginas un Bomberman online de 128 jugadores?

tener mucha más área de pantalla para usar lo que podría significar algún que otro nivel más por el que navegar", cuenta entusiasmado Lycett. "O digamos que eres un águila volando y buscando una presa –¡podrías tener que necesitar auténticos ojos de águila! ¿Bomberman online para 128 jugadores? ¿Por qué no? Tenemos suficiente espacio en pantalla. Nosotros (Sumo Digital) estamos pensando en algo más que en el simple lado técnico de los 1080p, pensamos en para qué podemos usar toda esa nueva área de la pantalla". En cualquier caso, esto debe ser utilizado con cuidado. Las consolas se siguen usando en teles de 14", por lo que los juegos deben también contar con esto y no sólo con teles planas de 28" en adelante. Ya hemos visto a *Dead Rising* en 720p HD, comprometiendo la experiencia de los jugadores en televisores normales. En cualquier caso la puerta no está cerrada a que el HD cambie la forma de desarrollar juegos en el futuro.

Momento, tras momento, tras momento de brillantez

Imágenes reales del juego en acción

A LA VENTA EN MARZO DE 2007

Vuelve el juego de tenis más sobresaliente de todos los tiempos, con un tenis que es simplemente perfecto, golpe, tras golpe, tras golpe, tras golpe.

www.virtuatennis.net













www.sega-europe.com

¡EN EL DVD!


AUTOR: Xcast

¿YA TE HA SALIDO EL MENSAJE DE QUE TU DISCO DURO ESTÁ LLENO? Déjate de descargas y la eterna promesa de limpiarlo algún día. Disfruta con nuestro DVD mensual de las mejores demos jugables y gran cantidad de contenido extra, como vídeos, reviews y avances... **¡SIN OCUPAR ESPACIO EN TU DISCO DURO!**

¿Necesitas ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes

¡6 DEMOS,



GRATIS ¡TENEMOS TODAS LAS DEMO
PARA QUE LAS DISFRUTES YA





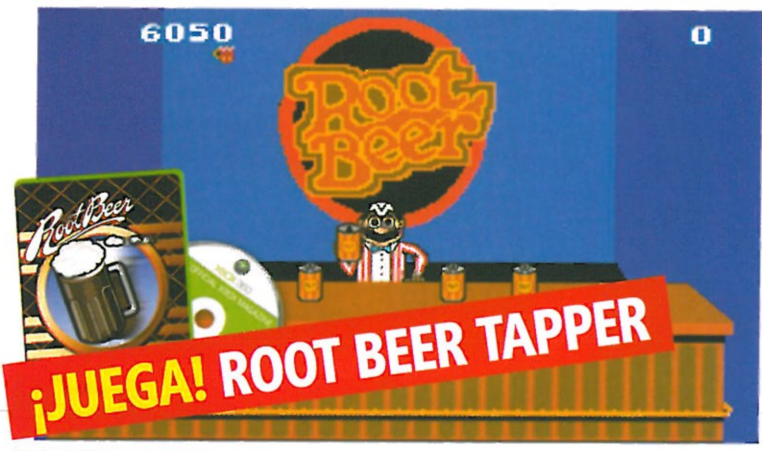
8 TRAILERS Y MÁS!

















SACA TODO EL PARTIDO A UN DVD LLENO DE EXTRAS

DEMOS Nuestra revista no es como las otras: nuestra revista se juega. No hará falta que te descargues nada ni que ocupes parte de tu disco duro: te ofrecemos un DVD lleno, con 6 demos, entre las que no te puedes perder *GHOST RECON ADVENCED WARFIGHTER 2* o *UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006/2007*, ni los siempre divertidos de Xbox Live Arcade, que hemos decidido recopilar para que no tengas que gastar tus Microsoft Points y puedas valorarlos antes de descargarlos del Bazar de Live.

VÍDEOS Ni todo el mundo tiene acceso a Internet (sois pocos ya), ni tiene que enterarse de todos los trailers en la web... Aquí recopilamos algunos de los más espectaculares.

REVIEWS Y AVANCES Nuestros colegas ingleses analizan también y te damos acceso a sus críticas.





¡JUEGA YA! UEFA C.L. 2006-2007

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: EA | **DES:** EA SPORTS | **JUG. DEMO:** 1-4 | **XBOX LIVE:** NO

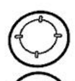


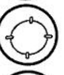
XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX EN EL DVD

PARA CUANDO LEAS estas líneas la Liga de Campeones habrá acabado y tendremos un ganador. Desafortunadamente ningún equipo español ha conseguido llegar hasta el final y todos quedaron eliminados en las rondas previas. Con ***UEFA Champions League 2006-2007*** revive toda la emoción de la competición y lleva a tu equipo hasta la final de Atenas. Si eso no te convence quizá lo hagan sus excelentes gráficos o su jugabilidad mejorada respecto a *FIFA 07*. Lo mejor de todo es que no tienes porqué creer lo que te decimos, sino comprobarlo en la demo que incluimos en el DVD de este mes. Revive la final del año pasado entre Barcelona y Arsenal durante la primera parte del encuentro pudiendo ponerte de cualquiera de los dos bandos. Incluso puedes jugar con hasta cuatro amigos simultáneamente en la misma consola. La única pena es que no está en español.

Controles

Controla el balón o el balón te controlara a ti


PRIMER TOQUE/ REGATES


MOVERSE


ESTRATEGIAS



PASE/DEFENDER



TIRO/AYUDA DEFENSIVA



CENTRO/ENTRADA FUERTE



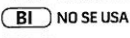
PASE ADELANTADO



SPRINT



PEDIR DESMARQUE/ CAMBIAR JUGADOR



NO SE USA

BD TOQUE DE CALIDAD

Lo mejor

Pisa el césped del Stade de France y siente lo mismo que sintieron los campeones del año pasado, los jugadores del F.C. Barcelona.

EL TOQUE DE CALIDAD
Pulsando el botón superior derecho y el de tiro haremos que nuestro disparo vaya colocado con gran precisión, aunque perderá fuerza.



ADELANTA LA DEFENSA
Con el mismo botón superior derecho, cuando no tenemos el balón, haremos que nuestra defensa tire el fuera de juego.



BUSCA LAS BANDAS
Una de las maneras más fáciles de meter gol es con un preciso centro desde el lateral del área, no te cortes y usa a tus extremos.





Es la hora de la emoción

Es la hora del espectáculo

Es la hora del deporte



¡EN EL DVD!

¿Necesitas la ayuda? Sigue nuestros consejos para jugar las demos jugables de este mes



¡JUEGA YA! GRAW2

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: UBISOFT | **DES:** UBISFOT | **JUG. DEMO:** 1-4 | **XBOX LIVE:** SÍ

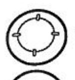


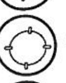
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX
EN EL DVD

PARECE DIFÍCIL que a estas alturas siga habiendo gente que no ha disfrutado de las bondades de este shooter estratégico nacido de la factoría Tom Clancy. Una razón más para hacernos con él es su extraordinario modo de juego online, que nos permitirá jugar con hasta 4 amigos simultáneos en partidas para 16 jugadores. Para esta ocasión os brindamos la oportunidad de mostrar al mundo de lo que sois capaces metidos en la piel de uno de estos soldados de élite. El objetivo es acabar con toda resistencia enemiga, ya sea controlada por un humano como por la IA en un fantástico modo cooperativo. A pesar de estar disponible un único mapa, esta demo garantiza un buen rato, más aún si tenemos en cuenta la estabilidad de cada una de las partidas. Aunque, eso sí, solo los usuario con cuenta Xbox Live Gold podrán jugar online.

Controles

Toma posición y apunta bien antes de disparar

 VISTA/APUNTAR

 MOVERSE/POSTURA

 ÓRDENES/ CROSSCOM

 MODIFICAR FUEGO/ RECARGAR

 CAMBIAR ARMA

 CAMBIAR VISIÓN

 ACCIÓN

 APUNTAR

 DISPARAR

BI MODO ENFRENTAMIENTO

 BD CAMBIA DE LADO

Lo mejor

Domina el terreno y acaba con todo objetivo hostil que se cruce en tu camino. Recuerda, eres de los buenos.

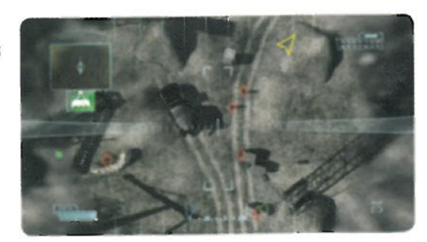
A TU GUSTO
Podremos modificar muchas de las opciones de batalla, desde el tiempo de combate a incluir restricciones en el armamento.



VETE POR LA SOMBRA
Una habilidad básica para sobrevivir es la de echar un vistazo, asómate por las esquinas, apunta y dispara sin piedad.



SÓLO O CON AMIGOS
Si no tenemos amigos con los que jugar podremos crear una partida en el modo campaña y acabar con los soldados controlados por la IA del juego.





¡JUEGA YA!
STAR TREK LEGACY

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: MAD DOC SOFT | **DES:** UBISOFT | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** SÍ

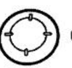


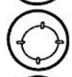


LA INMORTAL SERIE de ciencia ficción interestelar protagonizada en sus inicios por el capitán Kirk y Mr. Spock llega también a 360. ***Star Trek Legacy*** mezcla con maestría estrategia y acción en un juego que nos pone a los mandos de la ya mítica nave Enterprise. Además comandaremos una flota de naves para luchar con la amenaza alienígena. Prepara tus cañones láser y los torpedos de protones porque la batalla que se avecina va a ser dura. Juega solo o a través de Xbox Live con esta demo y no dejes que el enemigo te convierta en basura espacial. Puedes elegir el bando y el número de contrincantes hasta cuatro. Una vez en el campo de batalla espacial sólo nuestra habilidad e intelecto determinará el resultado de la batalla. Mención especial a los detallados gráficos, donde destacan sobremanera la representación de cada una de las naves espaciales.

Controles

Pilota la nave espacial más famosa jamás creada

 CÁMARA

 NAVEGACIÓN

 CONTROL DE NAVE

 SELECCIONAR

 VELOCIDAD

 DISTRIBUCIÓN DE ENERGÍA

 SALTO AL HIPERESPACIO

 TORPEDO DE PROTONES

 DISPARAR LÁSER

 PANEL DE REPARACIÓN

BD SELECCIÓN DE ENEMIGO

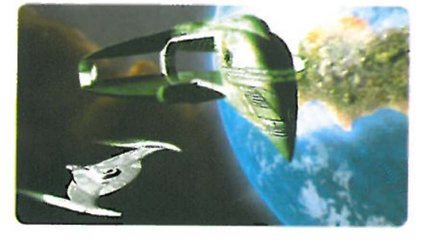
Lo mejor

La inmensidad del universo a salto de hiperespacio. Una serie mítica por fin en nuestra consola preferida: Xbox 360.

UNIDADES A MÍ
Hasta cuatro naves podremos comandar simultáneamente, debiendo tener cuidado de no perder ninguna o la misión se pondrá cuesta arriba.



APRETÁNDOSE EL CINTURÓN
Los cinturones de asteroides son una eficaz forma de evitar los disparos enemigos, aunque también serán obstáculo para nuestros ataques



POTENCIA TUS DISPAROS
Con el botón X variamos la distribución de energía entre los escudos, los propulsores y las armas. Adminístrala con sabiduría.





¡JUEGA YA!

BRIAN LARA INT. CRICKET 2007

LA DEMO, AL DETALLE

EDITOR: CODEMASTERS | **DES:** CODEMASTERS | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO





AQUÍ OS DAMOS LA OPORTUNIDAD de probar de manera exclusiva el primer juego de cricket para Xbox 360. Posiblemente sea la única forma de que todos los que vivimos fuera del Reino Unido probemos este juego, pues no se va a lanzar en nuestro país por motivos bastante obvios. Se trata de una saga con solera fuera de nuestras fronteras y que para esta ocasión está completamente licenciado, con lo que cada equipo y jugador es real. Una pena que posiblemente sólo tres personas en España sepan lo que es el cricket y sus normas, que además no son algo sencillo de aprender. Nos tendremos que conformar con decir que se trata de un sucedáneo del béisbol pero sin bases. En esta demo podremos jugar un partido entre Australia e Inglaterra, que por lo visto son los dos grandes de este deporte "tan seguido" en nuestro país.

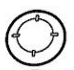
Controles

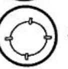
Golpea fuerte la pelota y corre entre los palos.

NO SE USA

APUNTAR

NO SE USA

 GOLPE MEDIO

 GOLPE FUERTE

 GOLPE FLOJO

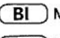
 CORRER

 MODIFICADOR DE BATEO

 NO SE USA







BI MOVERSE IZQUIERDA

BD MOVERSE DERECHA

Lo mejor

Posiblemente la única oportunidad de probar un juego basado en un deporte tan minoritario como es el cricket.

APUNTA Y GOLPEA
Antes de batear podemos apuntar hacia cualquier dirección, incluso a nuestras espaldas. Habrá que fijarse en el radar en pantalla.



PARECIDOS RAZONABLES
Como todo juego licenciado que se precie, las facciones de los deportistas están tomadas de sus homónimos reales. Una pena no conocer a ninguno.



¿CONOCES LAS REGLAS?
El sistema de control es eficiente y fácil de aprender. El gran problema radica en no saber las normas de este deporte. No tenemos ni idea. ¿Y tú?





¡JUEGA YA!
PAPERBOY



LA DEMO, AL DETALLE

PUB: MIDWAY | **DES:** DIGITAL ECLIPSE | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

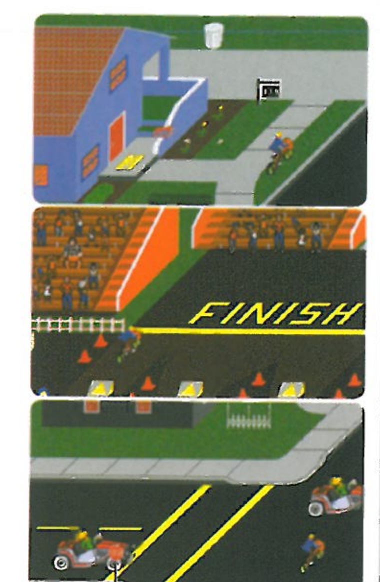
Lo mejor

Este es uno de esos clásicos que perviven en la memoria. Dale una oportunidad y a lo mejor te vuelve a enganchar.

DESTRÓZALES
Podremos lanzar nuestro periódico y ganar puntos si acertamos en las ventanas y mobiliario de los no subscriptores a nuestro periódico.

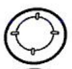
MÁS ALLÁ DE LAS CALLES
El juego completo te permite salir de las típicas calles de reparto y competir con tu bici mucho más allá.

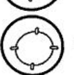
AHÍ VA ESE BÓLIDO
Al llegar a la mitad del recorrido debemos cruzar una carretera plagada de coches pasando a toda velocidad.



Controles

Pedalea y lanza los diarios con precisión.

 NO SE USA

 MOVER

 NO SE USA

 LANZAR PERIÓDICOS

 NO SE USA

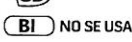
X NO SE USA

Y NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

ES DIFÍCIL OLVIDAR las tardes pasadas repartiendo periódicos en las salas de máquinas o incluso en nuestros salones con este mítico juego. Paperboy es un clásico entre los clásicos, un juego que triunfó con una premisa increíble: eres un chaval en bici repartiendo periódicos por una tranquila urbanización de casas unifamiliares. Una vez más tenemos la oportunidad de rememorar aquellos tiempos con un juego fiel a sus orígenes al máximo. Seguimos siendo el mismo repartidor, por la misma calle y con la misma bicicleta. Nada de cuadros de carbono, ni velocidades endiabladas, ni cambios de 20 velocidades. Lo mismo de siempre, que sigue siendo genial.



¡JUEGA YA!
ROOT BEER TAPPER

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL XBOX **EN EL DVD**

LA DEMO, AL DETALLE

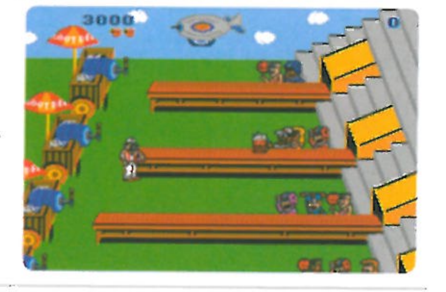
EDITOR: MIDWAY | **DES:** DIGITAL ECLIPSE | **JUG. DEMO:** 1 | **XBOX LIVE:** NO

ESTE JUEGO ES MÁS DIFÍCIL de recordar que el otro Arcade de nuestro DVD. Es más, puede que algunos lo recuerden solo como una hand held a la vieja usanza o por la multitud de versiones que existen en Internet. Pero sea como fuere ***Root Beer Tapper*** es el desmadre alcohólico por excelencia. Sirve a cuantos borrachos quieran remojar el gaznate y no permitas que tiren las jarras al suelo. Tan sencillo de jugar que acabaremos enganchados a esto de repartir cervezas.

Lo mejor

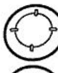
Un homenaje clásico a ese gran héroe de nuestra sociedad occidental: el tabernero.

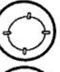
LA VOLUNTAD
El mayor número de puntos se consigue cogiendo del mostrador el dinero que deje un cliente. El menor, sirviendo a mujeres.



Controles

Sencillo pero frenético, aquí lo que cuenta son los reflejos.

 NO SE USA

 MOVERSE

 NO SE USA

 LANZAR JARRA

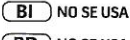
 NO SE USA

 NO SE USA

 NO SE USA

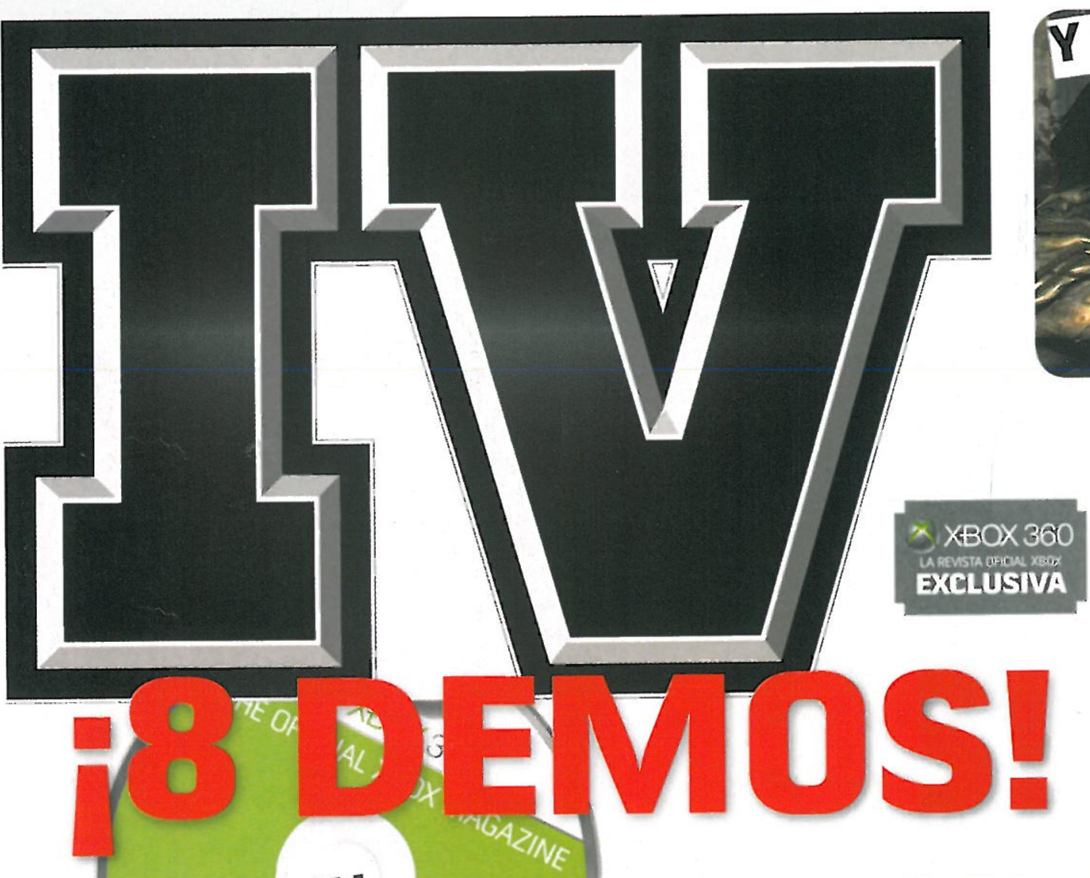
 NO SE USA

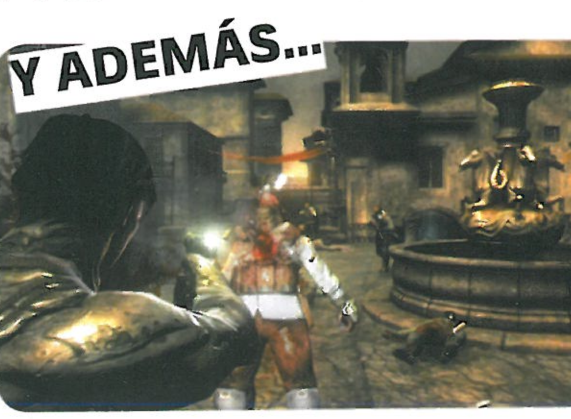
 NO SE USA

 NO SE USA

BD NO SE USA

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

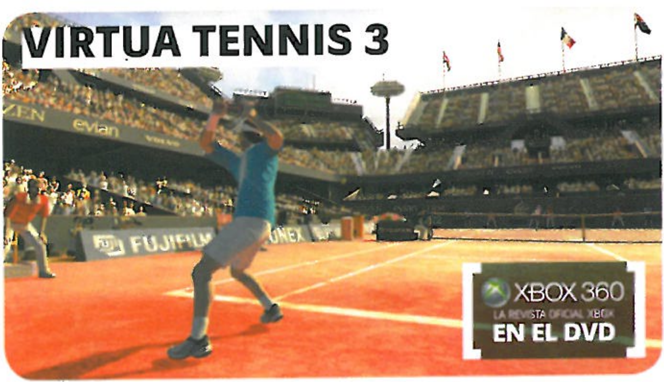


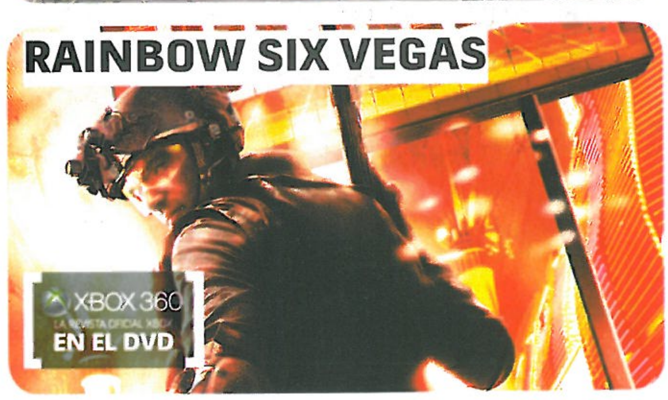


DARK SECTOR
Nos largamos a Barcelona ver el juego más bestia de Virgin Play. Prepárate.

¡8 DEMOS!









A LA VENTA
25 JUNIO



Acer AT2605 DTV
Innovación visual
acer
ACER AT2605-DTV
Y
XBOX360
LA PAREJA PERFECTA
ESTILO Y TECNOLOGÍA
Su pantalla en negro intenso, acabado metálico y líneas esculpidas ofrecen una excelente sofisticación a su entorno de visión.
VANGUARDISTA
Dos sintonizadores integrados, analógico y digital, la Guía electrónica de programas integrada y la solución Empowering Technology.
CONECTIVIDAD FLUIDA
Se conecta sin problemas en los sistemas de entretenimiento doméstico más avanzados y ofrece unos vibrantes efectos sonoros a través de sus altavoces estéreo integrados.
acer


R-TYPE
elite
Después de 20 años vuelven los alienígenas. Recíbelos como se merecen.
Vodafone live! te trae en exclusiva R-Type, el videojuego de naves que marcó un hito en los 80's.
Descárgate en tu móvil el videojuego de arcade que conquistó a millones de personas. Con Vodafone live! tendrás la oportunidad de liberar al mundo de la amenaza alienígena con tus propias manos.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos
Y recuerda que sólo pagas 50 cénts. al entrar en el Menú y navegas gratis sin límite.
Es tu momento. Es Vodafone.
NOKIA
Vodafone live!
vodafone
vodafone